PLANETstation

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™

LA SEGUNDA VEZ ES MEJOR

FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX

ELLAS BAILAN SOLAS

Z.O.E Y SHADOW OF MEMORIES

DOBLE O NADA PARA KONAMI Y PS2

ALONE IN THE DARK 4

LAS SOMBRAS SIEMPRE PREVALECEN

ISS PRO EVOLUTION 2

EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE LA HISTORIA

¡¡SORTEAMOS!!
10 LOTES SHEEP
Y 10 FEAR EFFECT 2

NÚMERO 30 495 PTAS. 2,95 EUROS
10030
8 421174 023497
editorial aurum



C-12: RESISTENCIA FINAL
LOS HUMANOS UNIDOS JAMÁS SERÁN VENCIDOS



FINAL FANTASY IX
ACOMPAÑA A YITÁN CON LA GUÍA PARA LA ÚLTIMA OBRA DE SQUARE



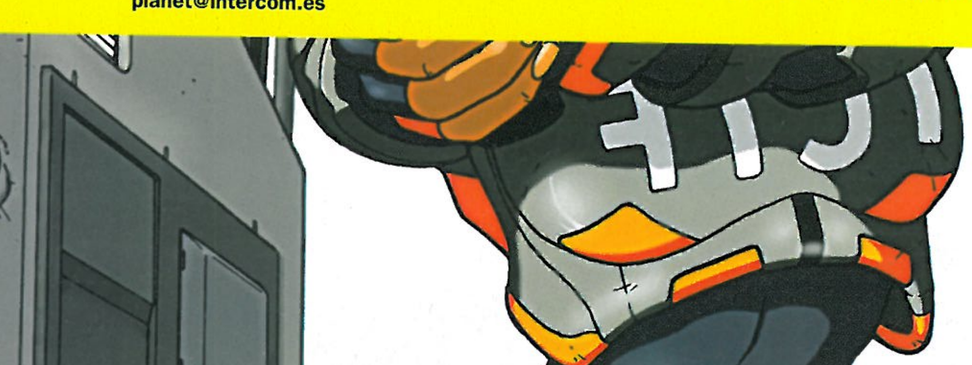
ONIMUSHA: WARLORDS
LOS CREADORES DE RESIDENT EVIL SE PASAN A LA ÉPOCA DE LOS SAMURAIS

PLANETSTATION 30 ABRIL 2001
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **PRODUCCIÓN** Hans L. Kötz **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Víctor Carrera **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **REDACTOR** Francisco J. Silva **DISEÑO GRÁFICO** Álex Ortega
COLABORADORES Manel Calpe y Eduardo Rodríguez (redacción), Abel Figueras y Jamima Sapiña (maquetación) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@retemail.es MADRID: Sr. Alfredo López Tel.: 91 304 95 46 alfredo_aurum@yahoo.es
Rufino González, 26 28037 Madrid | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA** Fepsa 93 238 04 37 | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona) Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 **SOLICITADO EL CONTROL OJD**

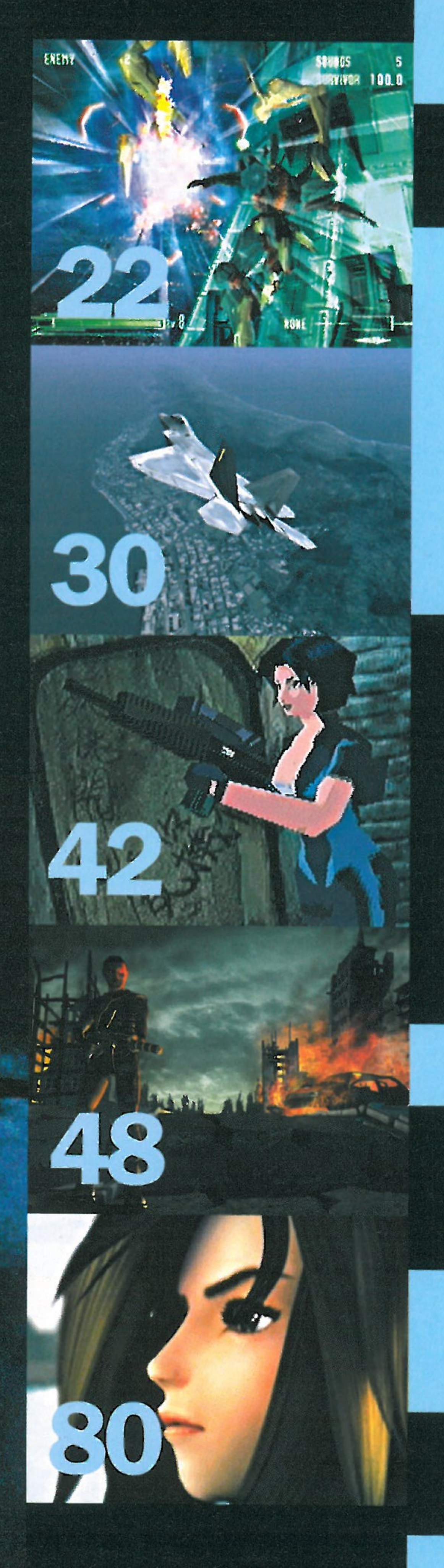
DES PE GUE

***Fear Effect 2*, *C-12*, *Alone In The Dark*, *Ducati World*... estos juegos de PS One tienen algo en común** (aparte de aparecer en el fantástico número de *PlanetStation* que tienes entre manos, claro): todos ellos han sido programados por equipos de desarrollo occidentales que se niegan a olvidarse así como así de los 32 bits. Y es que mientras en Japón la PS2 está empezando a desbancar a todas las demás plataformas de juego en cuanto a la atención de los usuarios, cosa bastante normal con colosos como *Onimusha* o *Z.O.E* (incluidos también en este maravilloso ejemplar, por supuesto) pisando la calle, en países como el nuestro el público sigue perteneciendo en su inmensa mayoría a la 'vieja generación'. En *PlanetStation* somos conscientes de esta situación y por ello nos hemos marcado el objetivo de acompañaros y entreteneros durante este difícil año de transición, esperando no dejar a nadie atrás (¡nada de desertores!). Feliz viaje.
planet@intercom.es





64
26



6 NOTICIAS
6 Actualidad
10 Satélites
11 Otros Planetas

12 CUENTA ATRÁS
12 Alone in the Dark: The New Nightmare
14 Evil Dead: Hail to the King
16 Metal Slug X
18 Manager de Liga 2001
20 Samurai Shodown WR / Fatal Fury WA
21 Formula 1 2001 / Army Men Omega Soldier
22 Z.O.E
26 Onimusha
30 Ace Combat 4
32 Star Wars Starfighter
34 Kengo: Bushido Blade
36 Armored Core 2
38 Heroes of Might&Magic
39 Sky Oddysey
40 Formula 1 2001 / Army Men Sarge's Heroes 2
41 The Getaway / World Rally Championship

42 EN ÓRBITA
42 Fear Effect 2: Retro Helix
48 C-12: Resistencia Final
52 ISS Pro Evolution 2
54 Ducati World
56 Time Crisis: Operación Titán
58 102 Dálmatas: Cachorros al Rescate
59 NBA Hoopz
60 Duke Nukem: Land of Babes
61 Lego Racer / Ford Racing
62 Army Men Lock&Load / WDL War Jetz
64 Shadow of Memories
68 GunGriffon Blaze
72 Evergrace
74 Oni
75 NBA Hoopz
76 Formula 1 Racing Championship
77 Aqua Aqua Wetrix / WDL Thunder Tanks

80 LIBRO DE RUTA
80 Final Fantasy IX (1ª parte)

114 ZONA PLANET
114 Al Habla
120 Trucos
124 Ránkings
126 Fuera de Órbita
127 Estrella Invitada

EXTRAS
19 Suscripción
128 Instrumental
129 Números Atrasados
130 Telescopio

CONCURSOS
47 Concurso Fear Effect 2: Retro Helix
78 Concurso Sheep
124 Concurso Los diez mejores

ESPAÑA OPINA SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

SE PUBLICA EL PRIMER ESTUDIO SOCIOLÓGICO SOBRE LA PERCEPCIÓN DE LA SOCIEDAD ESPAÑOLA DEL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

El pasado 21 de febrero se presentó en Madrid un sondeo realizado a cargo del gabinete sociológico Tabula V (dirigido por el ínclito investigador Amando de Miguel) con un tema inédito hasta ahora: los videojuegos y su reflejo en la sociedad española. Por encargo de la ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) el señor De Miguel y su equipo de sociólogos han realizado un sesudo informe de 80 páginas del que se pueden extraer jugosas conclusiones. Según el estudio, un 45% del total de los encuestados ha jugado alguna vez a los videojuegos, el 12% con cierta asiduidad y un 33% de manera esporádica, por lo que el fenómeno de los juegos de consola y ordenador no es sólo una cuestión minoritaria propia de *freaks* alucinados. Aunque la mayoría de este espectro de usuarios de videojuegos es masculino con una edad de entre 16 y 18 años, también hay un público femenino que se concentra sobre todo en las amas





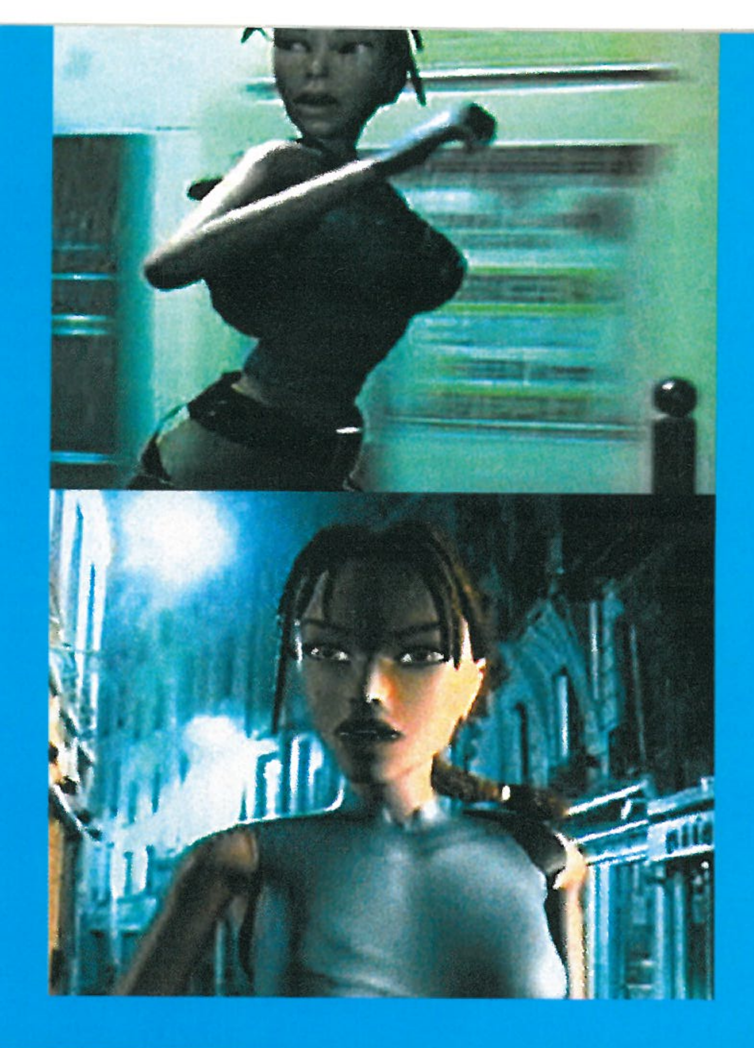
SEGÚN EL ESTUDIO, UN 45% DEL TOTAL DE LOS ENCUESTADOS HA JUGADO ALGUNA VEZ A LOS VIDEOJUEGOS, EL 12% CON CIERTA ASIDUIDAD Y UN 33% DE MANERA ESPORÁDICA.



de casa. Respecto a uno de los 'puntos calientes' del fenómeno videojueguil, la peligrosa influencia de los juegos sobre el público infantil, el estudio deja las cosas claras: un 81% de los padres entrevistados no está preocupado porque su hijo juegue a este tipo de entretenimiento lúdico, pero paradójicamente un 95 % opina que los progenitores deberían vigilar más los contenidos de los juegos (?). En lo referente a la violencia reflejada en los juegos, un 80% de los encuestados cree que en la vida cotidiana, las películas y, sobre todo, en los informativos televisivos, se pueden presenciar imágenes mucho más crudas y crueles que en cualquier *Carmageddon* o *Mortal Kombat* (con la diferencia además de que los polígonos, las texturas y los píxeles de los juegos se transforman en seres humanos hechos y derechos en cualquier 'serio' informativo de cadena pública o privada). Y en el tema de la piratería, una curiosa constatación: el 25% de los usuarios reconoce sin ningún tipo de tapujo o escrúpulo ético que, debido al alto precio de los productos, abastece su colección de juegos con copias procedente del mercado negro, cifra que las propias distribuidoras elevan hasta el 70%.

¿UNA NUEVA LARA?

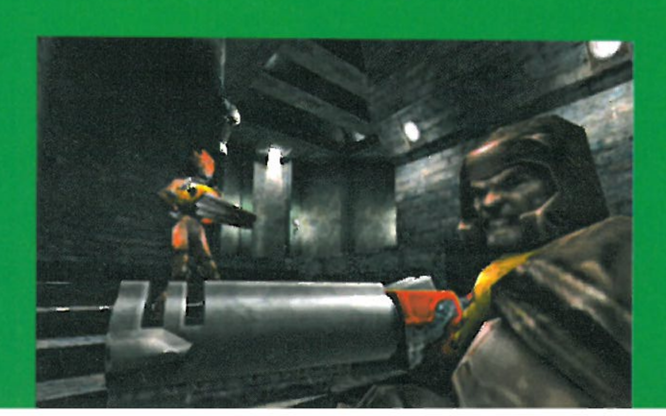
En una reciente conferencia de prensa Core Design, los eternos creadores de la saga *Tomb Raider*, desvelaron algunos datos sobre la primera incursión de Lara Croft en los 128 bits de la PS2, que ya lleva unos meses de desarrollo. Y lo más remarcable de sus declaraciones es que parece ser que (crucemos los dedos) por fin veremos algunas innovaciones dignas de mención en el desarrollo del juego, algo que parecía absolutamente prohibido para un *Tomb Raider*. Según Core el argumento del nuevo título (que no llevará el nombre *Tomb Raider* y que es posible que conste de varios episodios tipo *Shen Mue*) estará basado en una visita que, en su juventud, Lara realiza a París para encontrar a un amigo. En la capital francesa la señorita Croft es implicada en un misterioso asesinato sin que tenga nada que ver con él, por lo que deberá intentar escapar de las garras de la ley al mismo tiempo que demuestra su inocencia. A partir de entonces comenzará una aventura más basada en la exploración, los puzzles y la infiltración (como la fase del rascacielos de *Chronicles*) que en los simples saltos entre plataformas en la que podremos manejar dos personajes (la buena de Lara y un tal Curtis), y en la que incluso habrá elementos de RPG pues desarrollaremos una serie de atributos (salto, carrera) en base a su uso continuado. Además Core promete escenarios más interactivos y un tono general más sombrío y adulto que en los juegos predecesores. Esperemos que por una vez en la vida, un nuevo *Tomb Raider* nos sorprenda.



ACTUALIDAD

¡*QUAKE*, AQUÍ HAY TOMATE!

Una de las conversiones más esperadas por los amantes de los shooters en primera persona está a punto de llegar a PS2. Nos referimos al espectacular *Quake III Revolution*, una versión para la plataforma de 128 bits de Sony del famoso *Quake III Arena* de PC. El juego, que se pondrá a la venta en nuestro país este mes de abril, cuenta con una gran pérdida respecto al original de ordenador (no podremos disputar partidas on-line) pero para compensarlo los señores de Bullfrog, responsables de la conversión, parece que se han esforzado en desarrollar un modo campaña para un jugador bastante apañado, un modo para cuatro jugadores a pantalla partida de gran fluidez, nuevos personajes, armas y escenarios exclusivos de PS2 y unos entornos gráficos aún más detallados y espectaculares que los del título de PC. Teniendo en cuenta que tanto este *Quake III Revolution* como el esperado *Unreal Tournament* van a llegar a nuestro país prácticamente al mismo tiempo, los tiros y la acción a discreción para PS2 está asegurada.

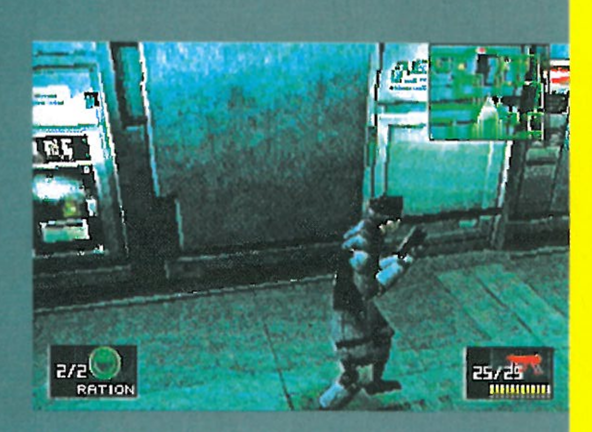






MUÑECOS SÓLIDOS

La prestigiosa compañía juguetera americana McFarlane Toys, que ya nos deslumbró con los fantásticos muñecos de los personajes de *Metal Gear Solid*, va a continuar la tradición y ya ha presentado en Estados Unidos cuatro de las siete figuras basadas en el próximo *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Tres de ellas representan al imprescindible Solid Snake en pose de vacilón, al bueno de Revolver Ocelot con una coleta kilométrica y a la misteriosa Olga Gurlukovich, la señorita del cuchillo y las peleas a tiro limpio, con un uniforme del ejército ruso que no le sienta nada mal. Pero sin duda el muñeco más espectacular es el de Metal Gear Ray, la nueva reencarnación anfibia del tanque atómico móvil Metal Gear, que no se venderá por separado, sino que tendrá que formarse con las piezas coleccionables adjuntas a cada uno de los seis personajes restantes. Respecto a los tres muñecos no mostrados, hay especulaciones con que representen a un posible Liquid Snake, al sucesor de Ninja y a un villano armado con dos impresionante tentáculos. Las figuras se pondrán a la venta junto con la comercialización de juego, que se rumorea que se retrasará en Europa hasta febrero del 2002.



LLEGAN LAS REBAJAS DE KONAMI

Aprovechando que dentro de poco llegará a nuestro país la esperadísima demo jugable de *MGS 2: Sons of Liberty* junto al maravilloso *Z.O.E.*, Konami España ha decidido acordarse de aquellos que aún no hayan disfrutado de la primera parte para PSX de la obra maestra de Hideo Kojima y va a poner a la venta un pack especial compuesto por *Metal Gear Solid* y el disco de misiones *Metal Gear Solid: Special Missions* al jugosísimo precio de 3.900 pesetas (por lo que ya apenas quedan excusas para no meterse en la piel de Snake, en el extraño caso de que uno todavía no lo haya hecho). Pero además de este atractivo pack Konami también ha decidido rebajar otros viejos títulos de su catálogo. De esta manera, juegos como los interesantes *International Track & Field 2000* e *ISS Pro 98*, y los menos lustrosos *Fisherman's Bait*, *Diver's Dream*, *Ronin Blade* y *Kensei* verán su precio reducido a sólo 2.490 pesetas.

EA DISTRIBUIRÁ LOS JUEGOS DE PS2 DE CAPCOM

Tras arduas negociaciones el pasado 16 de febrero Electronic Arts anunció la firma de un acuerdo con Capcom Eurosoft, subsidiaria de Capcom en Europa, para la distribución en todo el Viejo Continente salvo el Reino Unido de los juegos de PlayStation 2 de la compañía de Osaka. El primer fruto de este acuerdo es la distribución en nuestro país de *Street Fighter EX3*, que en teoría debería haber acompañado el lanzamiento de la consola, este mismo mes de abril. Pero el verano también se presenta caliente, pues disfrutaremos del espectacular *Onimusha: Warlords* (mirad la previa de este número) el próximo mes de julio. Claro que es de suponer que la relación entre las dos multinacionales no acabará ahí, y que próximos bombazos como *Resident Evil Code: Veronica Complete* y el tremendamente prometedor *Devil May Cry* también acaben llegando por estos lares. Estaremos atentos al respecto.





MAKEN X VISITARÁ PS2

Una de las últimas entregas de la interminable serie *Megami Tensei* de Atlus, el excelente *Maken X* de Dreamcast, va a conocer una adaptación a PS2 titulada *Maken Shao* que tiene prevista su salida en Japón antes de finales de este año. Por si este juego os suena a película de Canal Plus de los viernes por la noche, os comentaremos que la versión Dreamcast es un extraño y original beat'em-up de visión subjetiva ambientado en un universo futurista-surrealista en el que interpretamos a una espada con alma propia (sí, tal como suena) con la capacidad de poseer diversos cuerpos y la misión de desentrañar una enrevesada conspiración de científicos. El juego de PS2 mantendrá la misma ambientación y trama argumental pero variará el punto de vista (ahora veremos los combates en tercera persona), añadirá nuevas secuencias de vídeo, mostrará espectaculares efectos de luz y *blur* e incorporará nuevos personajes para controlar mediante un nuevo método que nos permitirá potenciar sus habilidades. Esperemos que al igual que sucedió con el título de Dreamcast, este *Maken Shao* llegue algún día por aquí.







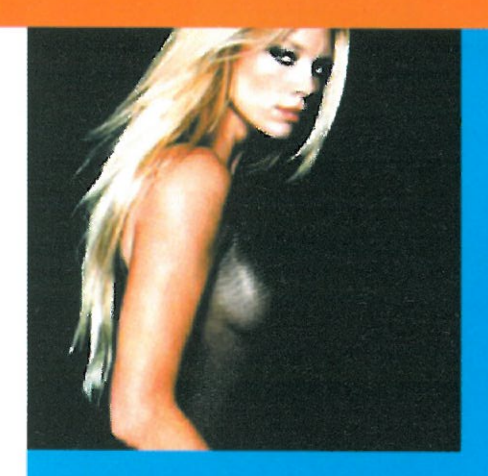
LA PS2 SE PONDRÁ MÁS MEDALLAS

La saga de shoot'em-ups subjetivos bélicos *Medal of Honor* lleva camino de convertirse en todo un serial. Si ya fue sorprendente que apenas un año después del original nos encontráramos con una inesperada precuela, Electronic Arts ha apostado fuerte por la serie más odiada por los nazis y ha anunciado el desarrollo de dos nuevas entregas para PlayStation 2: *Medal of Honor Frontline* y *Medal of Honor Fighter Combat*, que se publicarán a inicios del 2002. Con el inconfundible sabor patriótico americano de rigor, *Medal of Honor Frontline* será la secuela del primer *Medal of Honor* y en él interpretaremos de nuevo al agente Jimmy Patterson que en este caso deberá infiltrarse en territorio nazi para robar un sofisticado prototipo de avión que podría llegar a hacer ganar la 2ª Guerra Mundial al III Reich. El juego mantendrá la misma mecánica que su predecesor a lo largo de 15 misiones basadas en sucesos bélicos reales, pero presentará mayor variedad de situaciones, más secundarios que nos echarán una mano y el correspondiente lavado de cara gráfico en el que se prestará especial atención a las expresiones faciales. Por su parte *Fighter Combat* cambiará de tercio y nos llevará a surcar los cielos en los más poderosos aviones de la *Army* americana con los que deberemos defender Pearl Harbour del ejército nipón mientras efectuamos las típicas misiones de cualquier simulador de combate aéreo. La gran baza del juego es un modo cooperativo para dos jugadores (bien en dos aviones distintos o en el mismo avión, uno pilotando y otro descargando metralla) que puede aportar mucha diversión.

LA PRIMAVERA LA SANGRE ALTERA

Durante los días 30 y 31 de marzo y 1 de Abril se celebrará en Tokio el tradicional Tokio Game Show de Primavera, el evento donde las principales compañías niponas de videojuegos exponen sus principales novedades ante la prensa y el público nipón. La edición de este año estará marcada por la presentación a lo grande en Japón de tres nuevas plataformas de videojuegos: Game Boy Advance, Game Cube y X-Box, esta última con presencia del mismísimo Bill Gates. Pero en el terreno PS2 también se podrá disfrutar de jugosos atractivos como las versiones jugables de *Devil May Cry*, *Ace Combat 4*, *Klonoa 2*, *Kessen II* o *Zionic Front: Mobile Suit Gundam* y podría caer alguna sorpresilla respecto a títulos tan esperados como *Final Fantasy X*, *Metal Gear Solid 2*, *Silent Hill 2* o *Gran Turismo 3*. Estad atentos a nuestro próximo número para conocer de primera mano qué deparó la feria a los privilegiados asistentes.





NIKITA DARÁ JUEGO

Infogrames continúa comprando licencias a tutiplén y se ha hecho con los derechos para adaptar a videojuego la serie televisiva de la Warner Bros *La Femme Nikita*, basada en la película de Luc Besson. Aunque aún no se sabe muy bien qué planteamiento tendrá el videojuego y qué consolas lo albergará (todas las especulaciones apuntan a PS2 e X-Box) desde luego la serie presenta suficientes alicientes como para prometer un título atractivo. *La Femme Nikita* narra las desventuras de un grupo de turbios agentes secretos/asesinos a sueldo que forman la enigmática Sección Uno, encargada de los trabajos más sucios y menos románticos. La serie destaca por un retrato de personajes más gélidos que todos los icebergs de la Antártida juntos y por las constantes manipulaciones y juegos ocultos de intereses. Respecto a Peta 'Nikita' Wilson, mejor nos ahorramos comentarios. Mirad aquí arriba y sacad vuestras propias conclusiones.

BREVES

EL DISCO DURO DE LA PS2, EN JULIO

A partir del mes de julio los nipones podrán disfrutar del HDD, el disco duro para PS2 que debe permitir a los usuarios de una plataforma de 128 bits de Sony descargar datos y aplicaciones de internet. El disco duro se conectará a la salida PC-Card nipona, irá acompañado de una tarjeta ethernet para conexión a redes de banda ancha y tendrá una capacidad de 40 Gb.

NAMCO PROGRAMARÁ PARA GAMECUBE

Después de los malos resultados económicos del último año fiscal (10.000 millones de pesetas de pérdidas más o menos), Namco ha decidido ampliar sus miras de cara al 2001 y pasará a programar para GameCube. Los primeros títulos que se rumorean para la consola de 128 bits de Nintendo son las conversiones de *Ridge Racer V* y *Tekken Tag Tournament*.

KONAMI LLEGA A LOS 10 MILLONES

Por tercer año consecutivo Konami Japón ha conseguido superar la increíble cifra de 10 millones de títulos de software vendidos para todas las plataformas del mercado. Este gran éxito ha sido debido al tremendo tirón entre los nipones de sagas como *Yu-gi-oh Duel Masters* para Game Boy Color y los múltiples juegos musicales *bemanis* encabezados por *Dance Dance Revolution*.

CONCURSO DE JUEGOS ON-LINE

El instituto de Ingeniería y Arquitectura de La Salle, la CCRTV Interactiva y la Secretaria per a la Societat de la Informació de la Generalitat de Catalunya han decidido convocar por segundo año el Concurs de Creació de Jocs Interactius Multimèdia a Internet "Jocs". El concurso admite proyectos de juegos interactivos en Internet por parte de particulares (premiados con un millón de pesetas) y empresas (con un premio de tres millones). El 16 de abril se comunicará cuales son los proyectos finalistas y el 15 de noviembre se conocerán los ganadores.

TE LO JURO POR INFOGRAMES

En una clara estrategia expansionista, Infogrames se ha hecho con los derechos de explotación para videojuegos de la famosa tira cómica de Schultz *Peanuts*. Esto significa que, gracias a la acción de la gigantesca compañía francesa, podremos disfrutar de las apariciones de Charlie Brown, Snoopy y el resto de la pandilla en los circuitos de las consolas de nueva generación hasta el año 2006. Asimismo, se prevée en breve el lanzamiento de un juego basado en estos entrañables personajillos para la agonizante PS One.

SATÉLITE USA

¡ARRIBA LOS STICKS!

Aunque lamentablemente en España tienen el mismo seguimiento que el ciclo reproductor del mejillón caucasiano, todo lo que rodea al deporte del hockey sobre hielo causa furor aquí en Estados Unidos. Es por ello que, como cada temporada, comienza el desfile de títulos para PS2 basado en este deporte, encabezado por el representante de 989 Studios *NHL 2001 Face Off*. A pesar de su espectacularidad, su rival más directo será el simulador de hockey de este año de Electronic Arts.



DE TURISMO CON EL TURISMO

Otro juego de conducción para PS2. En este caso hablamos de un proyecto con salida prevista para verano de este año, *Supercar Street Challenge* de Activision, antes conocido como *Street Lethal*. Este título pondrá bajo nuestros mandos toda clase de prototipos de nueva generación con los que podremos correr en 10 circuitos localizados en ciudades de todo el mundo como Londres, París o Amsterdam.



READY TO RUMBLE

Y por si hubieran pocos títulos de este tipo, Electronic Arts también se apunta a la conducción con *Rumble Racing*. A bordo de 35 espectaculares vehículos disputaremos carreras en 15 circuitos interactivos, mientras recogemos toda clase de power-ups como Nitros, Bombas, Ondas de Energía o Tornados.

SATÉLITES

CABALLOS *ON-LINE*

La moda de la hípica no cesa en Japón. Tecmo sorprenderá a propios y extraños con la quinta entrega de su famosa saga de carreras de caballos *Gallop Racer*. Este nuevo título aportará una opción para poder realizar apuestas a través de la red, ya que los desarrolladores se han preocupado en incluir la posibilidad de jugar a través del servicio I-Mode mediante Internet (facilitado por la empresa NTT DoCoMo), aprovechando de esta manera los puertos USB que incorpora PlayStation 2.



TODOS A *GOLF-EAR*

Otro deporte que sigue causando furor en Japón es el golf (imaginaos si es popular, que los nipones hasta lo practican dentro de sus reducidísimos mini-apartamentos). Pues bien, la compañía Artindk lanzará hacia el mes de Mayo un simulador para PS2 llamado *Golfuru Golf*, un título con bastantes semejanzas al original y divertido título de Sony *EveryBody's Golf*.

SATÉLITE JAPÓN



CAPCOM ESTÁ QUE 'ASUSTA'...

De la mano de los creadores de *Resident Evil 2* y *Onimusha* llega *Bounty Hunter Sarah*, una aventura con elementos muy parecidos a los del genial juego de Konami *Shadow of Memories*. Su futurista argumento nos sumergerá en pleno año 2060. Pero será un poco antes de esa fecha, el próximo 24 de mayo, cuando los jugones japoneses podrán ponerle las zarpas encima a esta aventura.

...Y SIGUE 'ASUSTANDO'

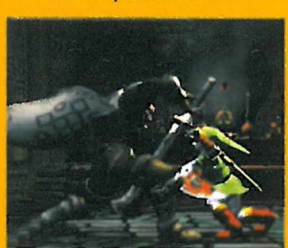
Con motivo del quinto aniversario de la saga más terrorífica de toda la historia del videojuego, *BioHazard/Resident-Evil*, el próximo 22 de Marzo Capcom lanzará en Japón *Biohazard Special Package: Nightmare Returns*. Esta edición especial contiene todos los juegos aparecidos en PSX, además del recién estrenado *Code: Veronica Complete* para PS2 y un DVD con el reportaje especial de dicho aniversario.

LA XBOX NO GANA PARA SUSTOS



Conforme se acerca la fecha de lanzamiento de la Xbox en Estados Unidos (octubre) los problemas se le van acumulando a Microsoft al bueno de Bill Gates. Para empezar la compañía norteamericana Xbox Technologies ha demandado a Microsoft porque, casualmente, el nombre de la consola coincide con el de su empresa, que ya lo había registrado en 1999. O hay cheque de Mr. Gates, o el conflicto se puede hacer eterno en los tribunales. Asimismo los problemas de producción que tantos quebraderos de cabeza están causando a Sony se pueden extender a la consola de Microsoft: según *The New York Times* cada plataforma le puede costar a Gates sobre los 400 dólares (80.000 pesetas), por lo que si no se vende a un precio competitivo (50.000-60.000 pesetas) la Xbox no ganará dinero hasta el 2005 (según la firma de inversiones Merryl Lynch). Y para acabar, la ausencia de juegos desarrollados por compañías niponas (solo los nebulosos *Metal Gear X* y *Silent Hill X* de Konami aparecen en el horizonte) pueden hacer que la XBox retrase su lanzamiento hasta el 2002 en Japón, donde se la ha llegado a comparar con la 3DO. Escalofriante.

ZELDA Y DINOSAUR PLANET, AL CUBO



La Game Cube va ampliando poco a poco su futuro catálogo y ya han sido confirmados dos grandes títulos para la próxima consola de 128 bits de Nintendo. El primero, y que se espera que esté disponible para el lanzamiento de la consola el próximo mes de julio en Japón, es ni mas ni menos que *Dinosaur Planet*, la espectacular aventura prehistórica de Rare que en un principio comenzó a desarrollarse en Nintendo 64 y que ha acabado saltando a su hermana mayor (se rumorea que el esperado *survival horror Eternal Darkness* puede llevar el mismo camino). Pero además el propio Shigeru Miyamoto ha confirmado que, como era de esperar, habrá un nuevo *Zelda* para Game Cube (al parecer, ya está en un estado de desarrollo bastante avanzado) dirigido por Mitsihiro Takano (*Majora's Mask*) y que promete revolucionarias innovaciones jugables (¿Link con un traje diferente, tal vez?). Ya sólo falta esperar los próximos anuncios de los nuevos *Mario*, *Pokémon*, *Kirby*, *Yoshi*, *Donkey Kong* y *Wario* para tener la familia al completo.

MÁS FANTASÍA PARA WONDERSWAN



Después de ver los notables resultados de ventas del *Final Fantasy* de Wonderswan Color (más de 350.000 unidades vendidas), Square ha anunciado que el próximo mes de mayo se pondrá a la venta para la portátil de Bandai *Final Fantasy II*, un título que está despertando unas grandes expectativas entre los nipones. El juego presentará la misma espectacular mejoría gráfica respecto a la vieja versión de Famicom que mostró su predecesor, pero además incorporará mejoras jugables como un sistema de auto-target no presente en el original (en el que los golpes asignados a un personaje que muere antes de recibirlos se pierden en el vacío) y también nuevas escenas narrativas que explicarán mejor los avatares de Frionel, Maria, Guy y Leonheart en su lucha contra el imperio Barmekia.

TAXI DRIVER



Mientras que Acclaim está acabando de dar los últimos retoques a la conversión a PS2 del primer *Crazy Taxi*, Hitmaker ya ha hecho públicas las primeras imágenes e informaciones sobre *Crazy Taxi 2*, uno de los títulos estrellas de Dreamcast para este año. Cambiando el diseño de escenarios (de las calles repletas de desniveles de San Francisco pasamos a un enrevesada urbe muy parecida a Nueva York), esta secuela incorpora, además de la presumible mejoría gráfica, nuevos taxistas con nuevos vehículos y la posibilidad de transportar varios clientes al mismo tiempo aunque tengan destinos distintos, lo que incrementa de una manera notable las posibilidades de juego al tener que encadenar diferentes objetivos en un tiempo límite. Asimismo los alocados taxistas tendrán la posibilidad de saltar con sus coches por encima de otros vehículos y elementos arquitectónicos gracias a los "Crazy Hops". *Crazy Taxi 2* tiene previsto su lanzamiento para el próximo mayo y aparecerá antes en Estados Unidos que en Japón.

LOS VIEJOS ARCADES NUNCA MUEREN



El pasado mes de febrero el AOU 2001 Amusement Expo (la más importante feria de juegos arcade de Japón) dejó una mala noticia y otra buena para los fanáticos de las recreativas: no se vio el pelo a *Soul Calibur 2* (olvidad nuestra noticia del número pasado), pero Yu Suzuki presentó una demo no jugable de *Virtua Fighter 4* y la gente se volvió loca. El juego desarrollado en Naomi 2 (con una próxima conversión a PS2) parece presentar una calidad gráfica no vista hasta la fecha con unos personajes gigantescos, unas expresiones faciales apabullantes y unos efectos de ropa y pelo ultrarrealistas. Además *VF 4* recuperará la mecánica clásica de tres botones eliminando el movimiento de esquiva de *Virtua Fighter 3* y presentará tres luchadores nuevos: dos valerosas féminas y un joven monje shaolin. El salón dejó otros juegos interesantes: el shoot'em-up subjetivo de Namco *Vampire Night* (agentes secretos, vampiros medievales y rehenes que rescatar en un juego que será trasladado a PS2), *Virtua Striker 3* (con gráficos aún más espectaculares y nuevas reglas como tarjetas o fueras de juego), *Mr. Driller G* (tercera parte del juego de puzzle con seis personajes seleccionables) y *Silent Scope 3* (que presentará un nuevo rifle aún más realista y espectacular). Y como nota curiosa, se produjo la resurrección de SNK: al shoot'em-up subjetivo *Nightmare in the Dark* (un clon de *House of the Dead*) se les añadió *Sengoku Legends 2001* (tercera entrega del clásico beat'em-up de Neo Geo) y el humillante *Samurai Shodown S*, que presenta a Haohmaru, Nakoruru y compañía como protagonistas de un juego de pachinko.





ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

EL QUE COPIA A UN CLON TIENE CIEN JUEGOS DE PERDÓN

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **DARKWORKS**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **JUNIO**

Los más jovencitos en el mundo de los videojuegos o con menos memoria que un Spectrum Z80 creerán que *Resident Evil* fue el juego que dio el pistoletazo de salida al género del *survival horror*, y que sentó las bases en las que se apoyan títulos como *Fear Effect*, *Galerians*, *Silent Hill* (en menor medida), *Koudelka*, *Hard Edge* o *Parasite Eve*, entre muchos otros. Pues bien, esto es más falso que un ministro del PP jurando por Lenin. Capcom se 'limitó' a mejorar de forma magistral la fórmula que hacía unos años presentó un título que revolucionó el mundo de los videojuegos, y que puede ser considerado como el abuelo del *survival horror*: *Alone in the Dark*. Para subsanar esta injusticia Darkworks está trabajando desde hace ya bastante tiempo en la cuarta parte de la saga, un título que aportará los ingredientes clásicos del género sazonados con sorprendentes innovaciones que conformarán el que seguramente se convierta en el último gran juego de terror para PS One.

LA CUARTA PARTE DE LA SAGA SERÁ PROBABLEMENTE EL ÚLTIMO GRAN JUEGO DE TERROR PARA PS ONE

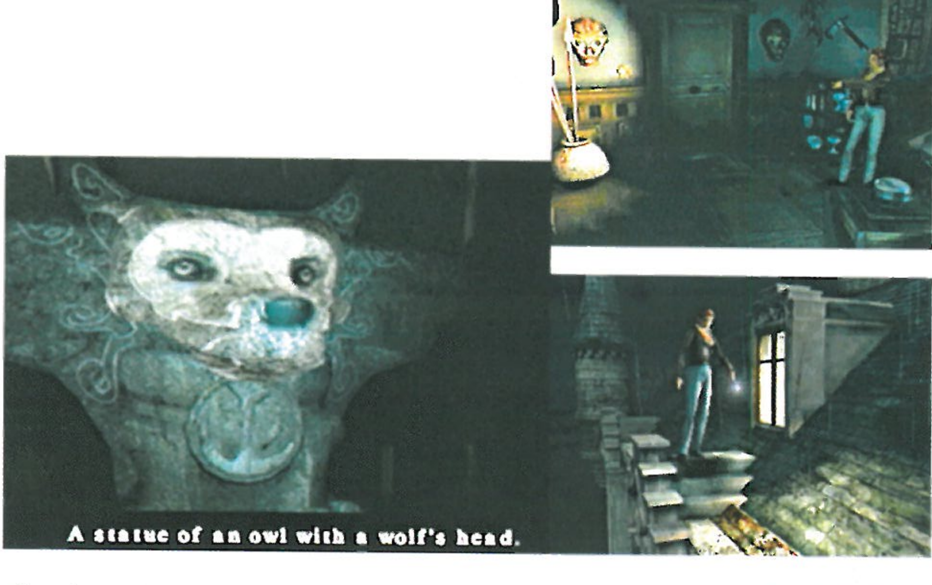
HÁGASE LA LUZ

Después de echarle las zarpas encima (¡por fin!) a la versión previa, no podemos más que descubrirnos ante la magnífica labor que Darkworks está realizando. En *The New Nightmare* adoptaremos el papel del perpetuo protagonista de la saga, Edward Carnby, o de la investigadora Aline Cedrac, por lo que seguiremos de esta manera dos historias paralelas dentro de un





Como podéis ver en las pantallas, las habitaciones tienen menos luz que el dormitorio de Stevie Wonder.





mismo juego. Mientras investigamos los extraños sucesos que rodean la muerte de un amigo de Carnby en una tétrica mansión, nos moveremos por escenarios prerenderizados exquisitamente detallados y de gran resolución, en una aventura en la que ahora más que nunca estaremos 'solos en la oscuridad'. Esto se debe a la inclusión de la linterna como accesorio vital para nuestras andanzas. Gracias a ella disfrutaremos de unos magistrales efectos de luz recreados ¡sobre fondos prerenderizados! que nos han dejado sin habla. Este limitado haz de luz nos obligará a explorar cada rincón de los escenarios en busca de objetos (que de otra manera no veríamos), y nos servirá para ahuyentar o atraer los infames engendros *lovecraftianos* que se esconden en cada esquina. Puzzles mínimamente sofisticados, ambientación basada más en el terror psicológico que en los sustitos de serie B, una docena de armas y una elevada dificultad que, esperamos, se suavice a última hora, son algunos de los componentes de este esperadísimo retorno a las raíces del *survival horror*.

LA LINTERNA NOS OBLIGARÁ A EXPLORAR CADA RINCÓN DE LOS ESCENARIOS EN BUSCA DE OBJETOS QUE DE OTRA MANERA NO VERÍAMOS, Y NOS SERVIRÁ PARA AHUYENTAR O ATRAER LOS INFAMES ENGENDROS LOVECRAFTIANOS QUE SE ESCONDEN EN CADA ESQUINA



DÍAS DE RADIO

Los protagonistas de *Alone in the Dark: The New Nightmare* irán equipados con sus correspondientes aparatos de radio que en determinados momentos de la aventura podrán utilizar para contactar con su compañero, y así obtener suculentas pistas. Aunque viendo la animación de Carnby mientras habla (más parecida a la de un rapero del Bronx que a la de un señor comunicándose) parece que tenga entre manos un radiocassette con los grandes éxitos de Wu-Tang Clan insertados o que siga una apasionante retransmisión futbolera.









EVIL DEAD HAIL TO THE KING

ESTO SÍ QUE ES UN INFIERNO

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **HEAVY IRON STUDIOS**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

Evil Dead, traducida en España como *Posesión Infernal*, es una mítica película de los años ochenta dirigido por Sam Raimi que explica las peripecias de unos jóvenes que caen bajo el influjo de ancestrales demonios en una cabaña perdida en el bosque. La historia, que combina la truculencia gore (nada que ver con el *gore-tex* ni con el último candidato demócrata yanqui, lo aclaramos para los despistados) y la angustia por lo sobrenatural con el humor negro y un ritmo trepidante propio de los dibujos animados. El film tuvo dos secuelas: *Terroríficamente Muertos*, una especie de *remake* de la primera, y *El ejército de las Tinieblas*, un divertimento con muchos más medios que las anteriores.

RESIDENT EVIL DEAD

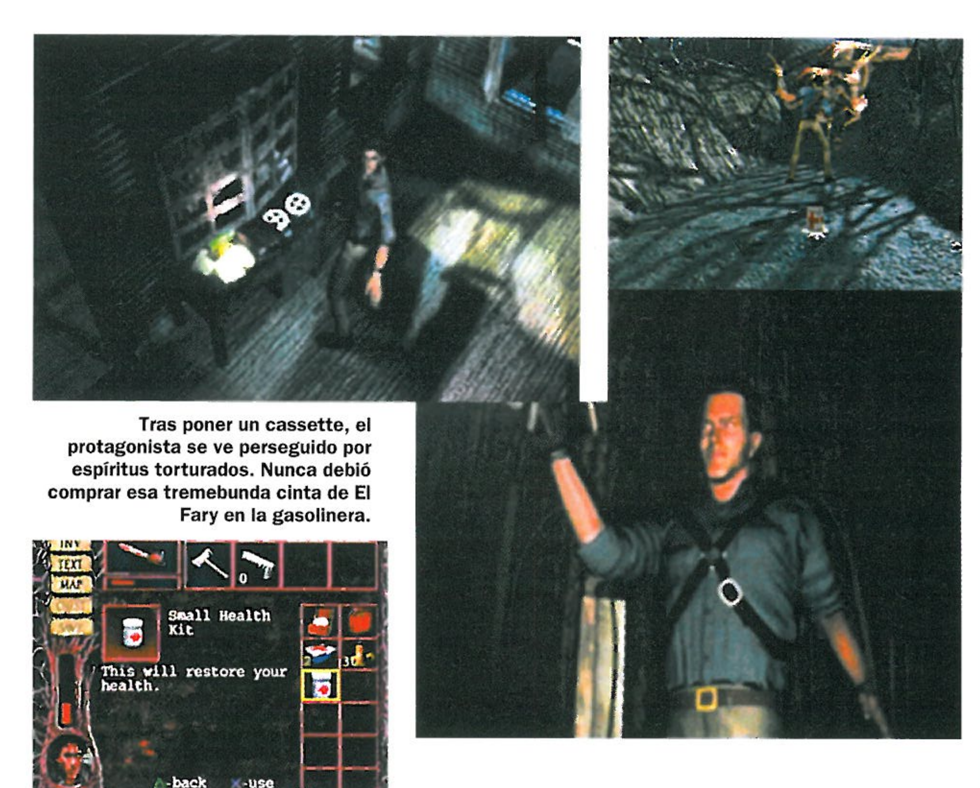
Tras la lección de erudición cinematográfica (nos flipa el séptimo arte, en especial el género fantástico) diremos que este *Evil Dead: Hail to the King* tiene pinta de clásico *survival horror* que toma prestados (por no decir otra cosa) muchos elementos del legendario *Resident Evil*. La historia nos devuelve a la siniestra cabañita siete años después del final de la tercera parte de la saga cinematográfica. Ashley Williams, el protagonista, sufre unas horribles pesadillas y, en un alarde de masoquismo propio de un telespectador de *Noche de Fiesta* decide regresar a la cabaña

LA HISTORIA NOS DEVUELVE A LA SINIESTRA CABAÑITA SIETE AÑOS DESPUÉS DEL FINAL DE LA TERCERA PARTE DE LA SAGA CINEMATOGRÁFICA

(acompañado de Jenny, su muy maciza novia) para poner la puntilla a los demonios espeluznantes que todavía pululan por allí a sus anchas. Lo hará convenientemente pertrechado de una variadísima colección de armas: comenzará tan sólo con una sierra mecánica para hacer pupita en plan *Matanza de Texas* y un pedazo de hacha de leñador igualmente impresionante, pero más adelante recogerá rifles, escopetas, pistolas, y otras lindezas menos convencionales. Es un tanto incongruente que se nos permita usar la motosierra para liquidar a ciertas entidades entoplásmicas (fantasmillas, para entendernos) pero resulta una gozada conectarla y sentirla vibrar en nuestro joypad analógico. Por cierto, la sierra funciona con gasolina, pero no es necesario salir en busca de una







Tras poner un cassette, el protagonista se ve perseguido por espíritus torturados. Nunca debió comprar esa tremebunda cinta de El Fary en la gasolinera.



estación de servicio, ya que los escenarios estarán plagaditos de latas de combustible.

El panoli de Ash compartirá de nuevo el protagonismo principal con el Libro de los Muertos, más conocido como Necronomicon, un volumen lujosamente encuadernado en piel... humana (se supone que usaron la piel de mucha gente, un auténtico despilfarro porque bastaba con que hubieran recogido las sobras del último lifting de Sara Montiel). Éste será de nuevo el desencadenante del particular desfile de no-muertos y oscuros entes que a menudo trasladarán la acción a la época medieval, y poseerán al propio Ash.

BUSCA LAS DIFERENCIAS

Da la sensación que la acción prevalecerá sobre los puzzles, y que el tufillo a *Resident Evil* nos acompañará durante toda la aventura. El juego tendrá personalidad propia, no parece que vaya a ser una vulgar *fusilada,* aunque un primer vistazo ya descubre sospechosas coincidencias: desde los menús de inventario hasta la combinación de personajes tridimensionales y fondos prerenderizados, pasando por los encuadres cinematográficos (aunque parece que también habrá zooms y *travellings* para imitar el estilo narrativo de sus referentes fílmicos). Para salvar partidas será necesario encontrar cintas de audio (si recordáis la película, un magnetófono servía para que un supuesto científico recitara los conjuros que daban pie a la orgía de posesiones). Durante la aventura encontramos pistas en forma de archivos y notas que explican la raíz de los sucesos. Y si mezclamos las setas que hallaremos a nuestro paso por el bosque obtendremos efectos beneficiosos. ¿Os suena todo esto? Precisamente una particularidad del juego es que incluirá unas cuantas escenas a campo abierto, en un bosque tipo *La Bruja de Blair*, más espeso que una entrevista de Pedro Ruiz. Y Bruce Campbell, el Ash fílmico, se encargará de la voz en off. Viendo la elevada factura técnica (que todavía tiene algunos detalles gráficos por pulir) así como la cuidada ambientación de que gozará este título, los más cinéfilos aficionados a las aventuras terroríficas harán bien en estar atentos a *Evil Dead: Hail to the King*.

DA LA SENSACIÓN QUE LA ACCIÓN PREVALECERÁ SOBRE LOS PUZZLES, Y QUE EL TUFILLO A RESIDENT EVIL NOS ACOMPAÑARÁ DURANTE TODA LA AVENTURA

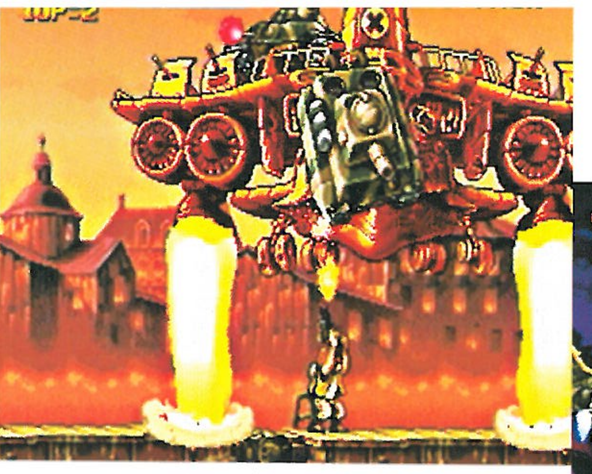




Este bosque parece el plató del programa *Furor*: constantemente aparecen seres escalofriantes.









METAL SLUG X

LOS CAÑONES DE *SNKVARONE*

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **SNK**
EDITOR **SNK**
DISTRIBUIDOR **¿ALGUIEN SE ATREVE?**
LANZAMIENTO **VENGA, VALIENTES...**

Los señores de SNK 'The future is now' (ejem, ejem) han obsequiado al público japonés después de continuos retrasos con una nueva entrega de la famosa saga *Metal Slug*. Aunque nuestra querida gris no posea las mismas capacidades 2D de la arcaica (pero efectiva) placa MVS de Neo Geo, los programadores se las han ingeniado para concebir una versión doméstica casi equiparable a la de recreativa y muy superior a los anteriores *MS* con los que SNK nos deslumbró hace unos años. Para solventar el problema que suponen las carencias de memoria RAM de PlayStation se muestran menos colores en pantalla, el tamaño de los píxeles es bastante más grande y el scroll es algo más brusco que en la versión original. Gracias a esto la CPU de la PS One no se ve tan forzada, el juego no se ralentiza ni la mitad que la máquina recreativa, e incluso se permite mostrar auténticas frivolidades como los efectos de *morphing* del puente situado en el escenario final.

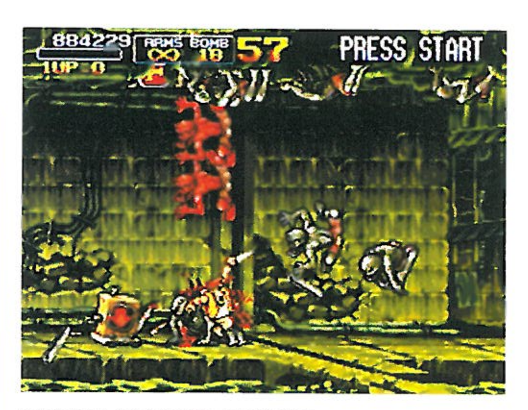
JUGABLEX Y MUY *DIVERTIDOX*

Tecnicismos aparte, sin duda el apartado más sobresaliente de *Metal Slug X* es su inmensa jugabilidad y adicción, algo a lo que nos tiene muy acostumbrados ese grupo de desarrollo cuya central se encuentra en Osaka y su denominación de origen son 'los reyes de la lucha'. Como todo buen *shooter* o juego de acción de desarrollo horizontal el número de enemigos que aparece en pantalla es impresionante, aunque la versión para los 32 bits de Sony no es ni mucho menos tan difícil como la coin-up. De hecho, jugar en el nivel Hard en consola casi se puede equiparar con el nivel más sencillito del original. Por supuesto, además de este alto grado de diversión propio de la saga, encontramos elementos sobresalientes como unos diseños caricaturescos al más puro estilo manga, cuatro protagonistas a escoger (Marco, Eri, Tarma y Fio), seis misiones con dos espectaculares jefes finales cada una y unas melodías que

COMO TODO BUEN SHOOTER O JUEGO DE ACCIÓN DE DESARROLLO HORIZONTAL EL NÚMERO DE ENEMIGOS QUE APARECE EN PANTALLA ES IMPRESIONANTE

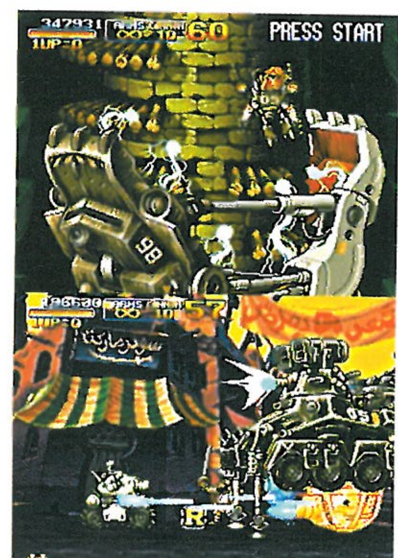






Izquierda: Aquí tenéis al ministro Piqué comprobando el excelente estado del submarino Tireless en el peñón de Gibraltar.









DISPARA-TADO EN OPCIONES

La diferencia más evidente que presenta *Metal Slug X* respecto a la versión arcade son estos tres modos extras que aumentarán masivamente la durabilidad del juego.

Another Mission: Son diferentes y variadas misiones (como tirar bombas a los soldados enemigos desde un tren) que realizaremos en diversas fases del juego. Tendremos que finalizar la misión en un tiempo determinado para conseguir la puntuación más elevada.

Combat School: Un modo de entrenamiento que se divide en dos partes: Pin Point, en que tendremos que completar las misiones en el menor tiempo posible y Survival, donde el juego nos reta a llegar los más lejos posible con tan solo una mísera vida.

Art gallery: Al finalizar el juego se nos premia con una gustosa galería de soberbias ilustraciones de todos los personajes que aparecen en el juego.

TENDREMOS QUE RESCATAR CÓMICOS PRISIONEROS DE GUERRA CAPACES DE DISPARAR BOLAS DE ENERGÍA, ENFRENTARNOS CONTRA PERROS MOMIFICADOS, ALIENS SACADOS DE PELÍCULAS DE SERIE B U OVNIS DE TODO A 100

ambientan a la perfección las situaciones de cada nivel. Cabe destacar que estas composiciones musicales están programadas por entero en canales de sonido como en los tiempos de los 16 bits, algo que en plena era digital nuestros nostálgicos oídos agradecen.

El control es fabuloso (la única lacra que se le puede achacar es que ciertas armas no pueden disparar en diagonal) y el argumento es más cachondo que las noches del viernes en el plus. Para que os hagáis una idea: nuestra misión es salvar al mundo de una invasión de extraterrestres, que además cuentan con el apoyo de un militar chiflado que quiere apoderarse del planeta. Para ello tendremos que rescatar cómicos prisioneros de guerra capaces de disparar bolas de energía, enfrentarnos contra perros momificados, aliens sacados de películas de serie B u ovnis de todo a 100, para asistir finalmente a un sorpresivo y risible final que podría haber firmado perfectamente el guionista de *Independence Day*.

Tan sólo los infames tiempos de carga que se producen entre fase y fase empañan la frenética jugabilidad que ha conseguido esta fidedigna adaptación del clásico de los salones recreativos. Ahora sólo queda despejar la mayor incógnita de *Metal Slug X:* si podremos disfrutar alguna vez en nuestro país de este simpático y sorprendente shoot'em-up. Hasta que alguien dé con la solución, no podemos dejar de recomendar a los nostálgicos de los juegos de tiros de antaño que se hagan cuanto antes con la versión nipona para poder disfrutar por entero de su magia.












MANAGER DE LA LIGA 2001

¡PRESIDENTE, PRESIDENTE!

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **AL CAER**

Pese a sus innegables carencias, *Manager de Liga* sobresalió del resto de simuladores de gestión futbolística que la pasada temporada florecieron como champiñones otoñales. El título de Codemasters ofrecía una experiencia razonablemente profunda, más aún si tenemos en cuenta la presunta incompatibilidad de nuestra querida PlayStation con este género tan vinculado al mundo de los PCs. La prestigiosa casa británica actualizará en breve su manager y, por lo visto hasta ahora, introducirá sabrosas novedades. Gráficamente será mucho más atractivo, con un sistema de menús similar al de un navegador de Internet y animaciones muy realistas que mostrarán, por ejemplo, sesiones de entrenamiento con ejercicios específicos dependiendo de la demarcación de cada jugador.

No parece que la simulación propiamente dicha vaya a experimentar cambios sustanciales, por tanto seguirá contemplando un respetable abanico de posibilidades: desde diseñar y modificar plantillas hasta ampliar estadios o elegir publicidad para las camisetas. En esta ocasión contaremos con patrocinadores auténticos, dejando atrás los cutrillos sucedáneos de su antecesor). Y por supuesto, podremos hacer *scouting* (no se trata de irse de excursión con los *boyscouts*, si no de hacer seguimiento de jugadores, como sabrán los más futboleros) por el mercado foráneo. En fin, que sólo echaremos en falta elegir el menú en las concentraciones o incorporarnos a las partiditas de cartas en el hotel. Se tratará sin duda de un simulador competente y, a buen seguro, superior a su precedente (patético pareado, proclamamos). Eso sí, la procedencia extranjera de este título seguirá pasando factura en forma de superficialidad. Un ejemplo: el bueno de Busquets, aquel portero que jugó en el Barça de Cruyff, es calificado en los informes como 'un chavalín capaz de correr horas y horas'. Una de dos: o el ojeador es un cachondo mental o está peor documentado que un representante de tangas en el Polo Norte...







¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO ¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!

Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!**

INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con un mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón. 1 año de PlanetStation + controlador - 15% descuento (sobre el precio de portada) = ¡4.950 pesetas!*

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:
Apellidos:
Dirección: Nº: Piso:
Código postal: Población:
Provincia:
Teléfono:

FORMA DE PAGO
- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre del titular: Caducidad:
Firma:

DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Calle
Nº Código postal
Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ (Nº Entidad) ☐☐☐☐ (Nº Oficina) ☐☐ (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 2001
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa. AVISO: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos. NOTA: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61). NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.

SAMURAI SHODOWN: WARRIORS RAGE

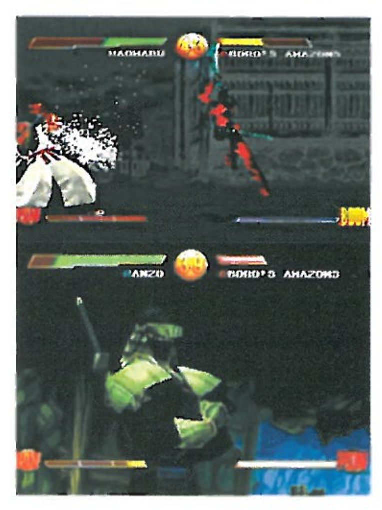
POR LA RAJA DE TU DAGA

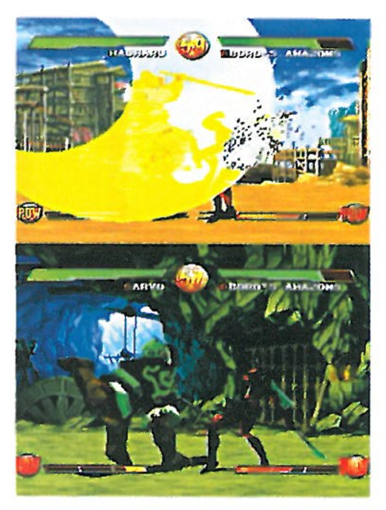
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **JVC/ SNK**
EDITOR **JVC**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

La legendaria saga de beat'em ups *Samurai Shodown* hará su primera aparición oficial en las PlayStation españolas de la mano de *Samurai Shodown Warriors Rage*. Aunque desde luego este no es el mejor título para familiarizarse con los juegos de lucha con arma blanca de SNK (cualquiera de las viejas entregas en 2D le da un baño a este juego) puede que más de un nostálgico de los salones recreativos decida rememorar viejas hazañas con él. Para aquellos novatos que no conozcan a esta mítica saga, nos limitaremos a remarcar que *Samurai Shodown* venía a ser el predecesor más claro del inconmensurable *Soul Blade* de Namco. O sea que os encontraréis con duelos de espadachines con muchas ganas de hacerse pupita.

Las virtudes más destacadas del título son el increíble número de luchadores (11 seleccionables, más 12 desbloqueables) los bellos fondos bidimensionales y la estupenda ambientación en la época medieval japonesa. Lo malo es que apenas está disimulado el origen poligonal de los luchadores (sus cuerpos tienen más picos que los enanitos mineros de Blancanieves) y que le falta bastante fluidez a los golpes y combos. En fin, tampoco nos vamos a poner duros en esta previa, así que lo mejor será congratularse porque *Warriors Rage* para PlayStation no haya caído en el olvido de las distribuidoras tal como sucedió con la recopilación de las dos primera entregas de la serie, *Samurai Shodown III* y *IV* el RPG basado en el microuniverso de la saga. ¿Nos están leyendo, señores distribuidores?







FATAL FURY: WILD AMBITION

MÁS QUE MALO, FATAL

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **JVC/ SNK**
EDITOR **JVC**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **INMINENTE**

Casi dos años después de su lanzamiento en Japón los usuarios españoles podremos 'disfrutar' con la aparición de esta nueva entrega de la venerable saga (aunque cuenta con algunos decepcionantes títulos en su haber como éste) de beat'em-ups *Fatal Fury*. *Wild Ambition* es la conversión de una recreativa que pasó sin pena ni gloria por los salones arcade, y que al igual que la serie EX de *Street Fighter*, traslada el universo jugable del clásico de SNK a las tres dimensiones. El argumento, presentado en una soberbia secuencia introductoria renderizada, es el mismo del primer *Fatal Fury*: Geese Howard (esa especie de Mario Conde teñido de rubio que ejerce de villano oficial de la serie) mata impunemente al padre adoptivo de Terry mientras éste observa impotente la escena. Diez años más tarde, el chico de la gorra regresa para cobrarse su particular venganza con la sangre de Howard (la de historias que llegan a inventarse para que al final todo quede en pegarse de tortas con cualquiera que se cruce en nuestro camino). El juego nos permite luchar con hasta catorce personajes (incluyendo los ocultos Ryo Sakazaki en el papel de Mr. Karate y el hortera de Duck King) con un modelado poligonal que se nos antoja bastante pobre, y que cuentan con una gran variedad de movimientos... bastante complicados de realizar y encadenar, debido a la lentitud con la que se desarrollan los combates. Algo que no acaba de entenderse del todo en un juego perteneciente a una saga con la solera de *Fatal Fury*. Y es que, a pesar de su nombre, la única 'ambición' de este título cuando sea publicado en nuestro país parece la de rellenar el catálogo de beat'em-ups mediocres para PlayStation.





FORMULA 1 2001

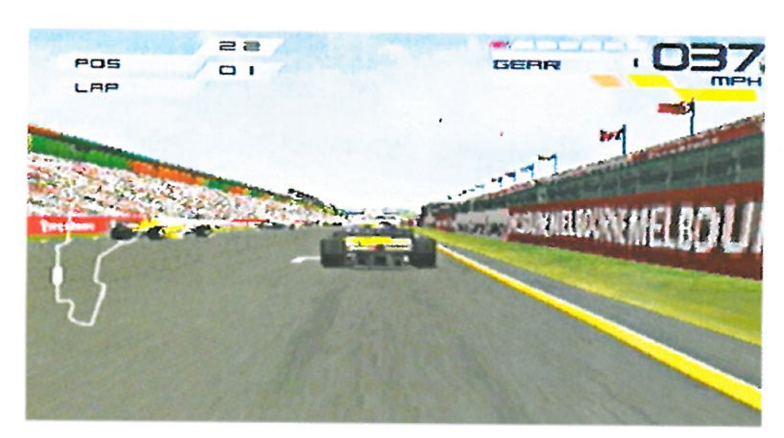
PISANDO FUERTE

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **PSYGNOSIS**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

La serie de Fórmula 1 más veterana del mercado compite últimamente con EA por el cetro de la categoría reina automovilística. Esta encarnizada rivalidad, del tipo Madrid-Barça o Tamara-Paco Porras se recrudece en estas fechas, casualmente justo cuando arranca el Campeonato Mundial.

Studio 33 ha desarrollado de nuevo para Psygnosis su *nueva* visión del circo de la F1, un juego que incluirá un modo 'serio', el Campeonato de toda la vida, y uno más frivolón y asequible, el Arcade. Como ya sabrán los fanáticos de la Fórmula 1, el primero es condenadamente complicado, mientras que el segundo exige dominar una técnica tipo *Destruction Derby* para embestir como toros de lidia a los rivales, y permite hacer tramos campo través sin complicaciones. Las novedades radicarán en un curioso sistema de tarjetas de crédito 'inflables' que nos darán opción de cambiar de vehículo a medida que puntuamos, así como ampliar los parámetros técnicos de los vehículos (una gran ocasión para poner en práctica los conocimientos adquiridos en los cursillos a distancia 'Mecánico en siete días'). El apartado visual rayará de nuevo a gran altura, con el consabido festival de efectos de luz en tiempo real.

Lo único negativo tras echar un vistazo a esta previa es esa sensación de 'nada nuevo bajo el sol' (ni sobre el ardiente asfalto) que nos viene acompañando desde hace ya bastantes entregas de la serie, cosa que probablemente sólo haga recomendable este juego para la escasa clientela que no posea uno de los Fórmula 1 anteriores.







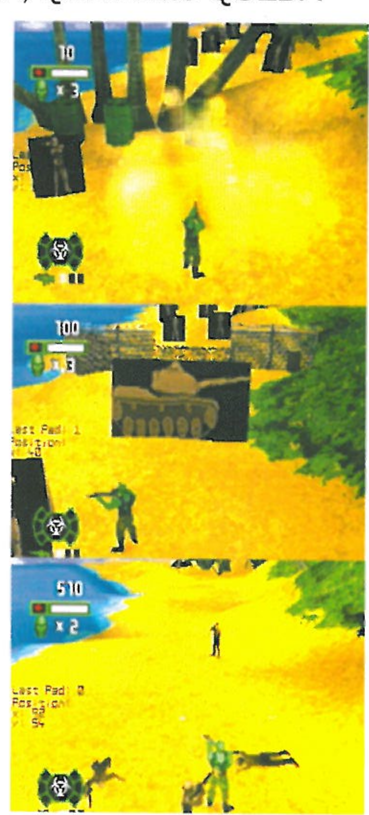
ARMY MEN OMEGA SOLDIER

DISPARA, QUE ALGO QUEDA

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **3DO**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Las primeras palabras del título de este juego, *Army Men*, son suficientes como para suscitar escalofríos de terror en el jugador medio y para definir la mayor parte de elementos clásicos de la saga, que si nadie hace nada para remediarlo, encontraremos en él: modelados poligonales de primera generación, texturas horribles, jugabilidad nula y frustración constante. Las 'novedades' que justifican la aparición de este *Omega Soldier* son tres: un manido argumento, una mecánica de juego mínimamente distinta a lo visto hasta ahora y, por supuesto, la cara dura de los señores de 3DO. De estos últimos, mejor no decir nada (sus obras ya hablan por sí mismas). Respecto al argumento, sólo reseñar que en esta ocasión el ejército de hombrecillos verdes ha creado una nueva arma de guerra biológica, el llamado 'Omega Soldier'. Tras este ostentoso nombre se oculta el protagonista del juego, un soldado creado genéticamente que tiene la mala fortuna de sufrir un accidente de helicóptero y caer en medio de una inhóspita selva. Es aquí, justo al inicio de este, ejem, 'juego', donde notamos la sutil diferencia en la mecánica respecto a sus predecesores. *AM: Omega Soldier* recupera la esencia jugable de viejos shoot'em-ups como *Commando* o *Ikari Warriors*, dejando de lado la pseudo-libertad de exploración en 3D y obligándonos en todo momento a seguir un camino prefijado mientras nos deshacemos de cuantos enemigos se nos crucen (de hecho, éstos se componen única y exclusivamente de los ya clásicos soldados marrones). Sinceramente, tenemos nuestras dudas de que este flamante *Army Men* llegue a superar a los clásicos de 8 bits, no sólo a nivel jugable, sino gráfico. Veremos.









Z.O.E

¡*ZOÉ*, QUÉ JUEGO!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **YA MISMO**

Junto con el originalísimo *Shadow of Memories*, *Z.O.E: Zone of the Enders* ha supuesto el segundo gran lanzamiento de Konami para PlayStation 2 y la muestra definitiva de lo que es capaz de hacer esta consola en manos de gente capacitada. Y es que, en relación con el resto de títulos de 128 bits aparecidos hasta ahora en nuestro país, a *Z.O.E* hay que echarle de comer aparte. De la mano del Team Kojima, equipo dirigido por el creador de *Metal Gear Solid*, nos va a llegar dentro de poco (¡sí, los pobres españolitos podremos disfrutar también de este juegazo!) un auténtico espectáculo épico lleno de acción con una atractiva estética manga, un argumento absorbente y una factura técnica que deja todo lo visto hasta ahora a varios kilómetros de distancia. Con *Z.O.E*, la PS2 pasa (como diría Julito Iglesias) 'de niña a mujer'.

MECHAS CON SENTIMIENTOS

Este increíble juego de combate aéreo entre robots como *Omega Boost* o *Virtual-On* mostrará un argumento con la carga solemne y lacrimógena necesaria como para hacernos pensar un poco en medio de batallas y batallas de mechas (esos robots enormes que en vez de lubricante *3-En-Uno* utilizan *25-en-17*). El prota, un jovenzuelo llamado Leon Stenburk, es un pobre niño que en el siglo XXII vive en una colonia espacial en la órbita de Júpiter que está habitada por seres humanos que no podían resistir ya los programas de José Luis Moreno (es broma, son simples trabajadores y científicos). Un mal día unos malvados montados en robots galácticos llegan al planeta y se dedican a arrasar todo con aviesas intenciones. Leon, después de presenciar la horrible muerte de sus colegas, se encuentra casualmente con un enorme mecha abandonado (hay que ver qué despistada es la gente en el futuro) y tras ponerse a los mandos del robot Jehuty se da cuenta de que eso de atravesar los







Los protagonistas del juego tienen más metal que un concierto a dúo de iron Maiden y Manowar.

cielos repartiendo misilazos y mandobles de sable láser no se le da nada mal. A partir de entonces deberemos ir realizando una serie de misiones a los mandos de nuestro mecha surcando los cielos de la colonia y con un buen arsenal como acompañamiento. La cuestión consiste básicamente en ir encontrando robots enemigos y, bien con ataques a larga distancia o con golpes cuerpo a cuerpo, convertirlos en montones de chatarra mientras protegemos a pobres señores indefensos o cumplimos unos objetivos determinados.

DEBEREMOS ENCONTRAR ROBOTS ENEMIGOS Y CONVERTIRLOS EN MONTONES DE CHATARRA MIENTRAS PROTEGEMOS A POBRES SEÑORES INDEFENSOS O CUMPLIMOS OBJETIVOS DETERMINADOS.

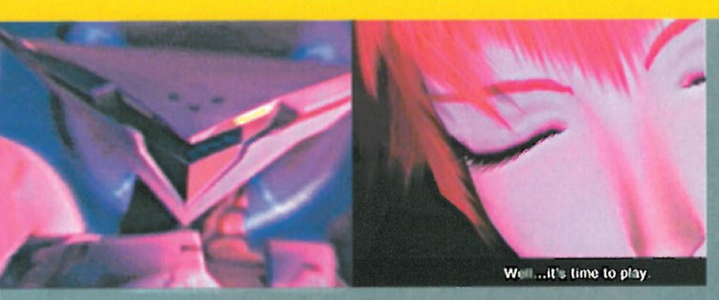
ESPECTÁCULO EN MOVIMIENTO

Por el aspecto de las capturas que acompañan este artículos podréis apreciar que *Z.O.E* es un juego que promete una calidad gráfica impresionante: los diseños de los mechas y los escenarios futuristas son fabulosos, las ciudades sobre las que se desenvuelven nuestros combates en el aire, además de ser totalmente destrozables (llegaremos a sentirnos un Godzilla con pistones) tienen una solidez y un nivel de detalle pocas veces visto, y los efectos de luz y explosiones son de una espectacularidad increíble. Pero es cuando vemos toda esta filigrana visual en movimiento cuando podemos comenzar a restregarnos los ojos: la fluidez y rapidez de movimientos es anonadante, los zooms y movimientos de cámara mientras los mechas reparten estopa en el aire le dejan a uno con la boca abierta (parecen sacados de una película) y por mucho bullicio que se arme no existen ralentizaciones dignas de mención. Si le añadimos a esto un control excelente que nos permite hacer todo tipo de virguerías y tirabuzones aéreos cual protagonista de *Top Gun*, y que la tremenda espectacularidad de los puntos de vista de la cámara se conjunta con una jugabilidad magistral, sólo podemos decir que la cosa promete, y muchísimo. Además, el desarrollo del juego combina con una gran maestría el shoot'em-up, el beat'em-up y la aventura (deberemos estrujarnos las meninges varias veces para poder continuar en nuestro devenir como héroe espacial). Y como guinda del pastel, tendremos que estar atentos a los diálogos entre Leon y Ada, que no tiene nada que ver con la protagonista de aquella infame serie televisiva







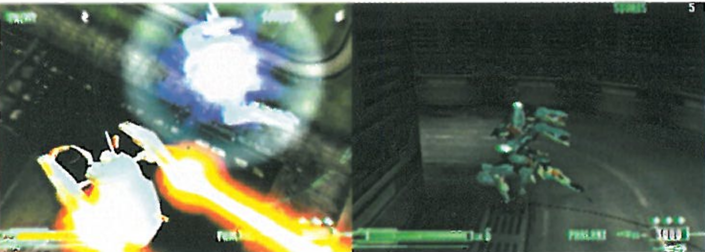


UNA INTRO PARA ANIMARSE

Sólo con ver la impresionante intro de seis minutos de duración con la que comienza *Zone of the Enders* nos daremos cuenta que estamos ante un juego 100 % nipón. Y es que ésta contiene todos los elementos clásicos de los animes japoneses: los ojos como platos de los protagonistas, los impresionantes robots gigantescos, las imprescindibles escenas trágicas y la solemne presentación de Viola, la mala del juego, una señora que parece tener muy mala leche (posiblemente por su hortera tinte rosa capilar). La semejanza de la intro con cualquier capítulo de series de mechas tipo *Robotech*, *Gundam* o *Evangelion* es más que casual: la famosa productora Sunrise (creadores de *Gundam*) ha editado un DVD anime titulado *Z.O.E 2167 IDOLO* que presenta los antecedentes del juego de PS2, y también está previsto que salga al mercado nipón un segundo DVD con el curioso nombre *Z.O.E Dolores* (?) que podría suponer el inicio de una serie de televisión basada en el juego de Konami. Puede que haya *Z.O.E* para rato.











EL EQUIPO K

No son John 'Hannibal' Smith, Templenton 'Phoenix' Peck, M.A. Baracus y 'Howling Mad' Murdock, pero cuando se plantean un trabajo, se arremangan y se toman la faena muy en serio. Nos referimos al famoso Team Kojima, uno de los principales grupos de programación de Konami responsable de varias obras maestras de la historia de los videojuegos. Bajo la supervisión y producción de Hideo Kojima (quien haya disfrutado con *Snatcher*, *Policenauts* o *Metal Gear Solid* ya sabe a quién darle las gracias) *Zone of the Enders* ha contado con la dirección y guión de Noriaki Okamura (que ya participó en *Policenauts* y ha dirigido los principales capítulos de la saga de simuladores de ligoteo *Tokimeki Memorial*), el diseño de personajes (humanos) de Nobuyoshi Nishimura (uno de los ilustradores de la mítica saga anime *Mobile Suit Gundam* también presente en *MGS*) y los impresionantes diseños de mechas y escenarios de Yoji Shinkawa, el hombre que ideó la apariencia física de Solid Snake, Revolver Ocelot, Otacon, Sniper Wolf y los restantes personajes del *Metal Gear* para PSX. Desde luego, los padres de este juego no tienen nada que ver con Pepe Gotera y Otilio o los ministros del Gobierno...

LA FLUIDEZ Y RAPIDEZ DE MOVIMIENTOS ES ANONADANTE, LOS ZOOMS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA MIENTRAS LOS MECHAS REPARTEN ESTOPA EN EL AIRE LE DEJAN A UNO CON LA BOCA ABIERTA Y NO EXISTEN RALENTIZACIONES DIGNAS DE MENCIÓN



Al lado de estos sofisticados robots, el añorado Mazinguer Z parece una cafetera exprés.



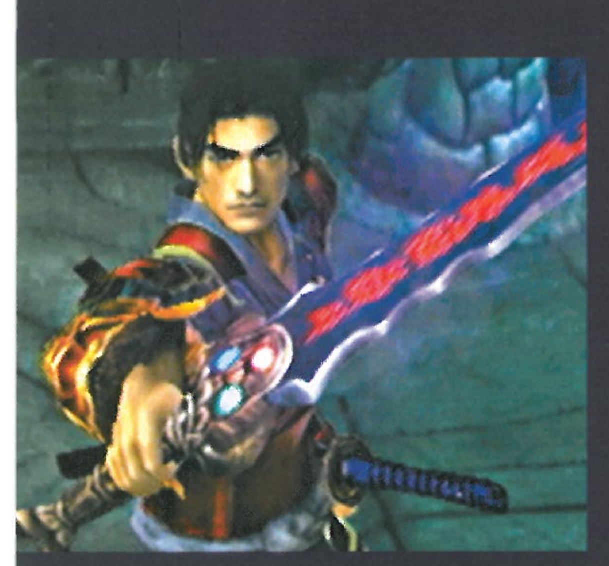
UN LANZAMIENTO MUY SÓLIDO

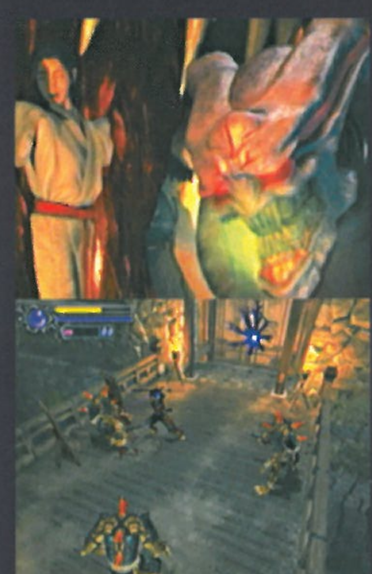
Por si el juego no presentara suficientes alicientes por sí solo, Konami ha decidido realizar una jugada maestra y cualquier usuario de PS2 que compre *Z.O.E* tendrá, por el mismo precio, (¡tachan, tachán!) ¡la primera demo jugable de *MGS 2: Sons of Liberty*! Esta demo, de cerca de una hora de duración, mostrará la espectacular intro del juego y el primer escenario: el famoso carguero sobre el río Hudson que es atacado por un grupo de malosos encabezados por Revolver Ocelot y la misteriosa fémina Olga Gurlukovich (la coprotagonista de la tremenda escena 'tipo *Matrix*'). ¿Podéis esperar a jugar a esta presumible obra maestra? ¡Nosotros noooooooooooo!

protagonizada por Carmen Sevilla, sino que es la computadora que controla nuestro mecha. Sinceramente, éste es el primer juego de PS2 que hemos visto que parece abrir un nuevo horizonte en los 128 bits tanto por su espectacularidad visual como por su irresistible jugabilidad y trepidante y original desarrollo. Y es que no se pueden expresar con palabras las sensaciones que provoca encontrarse en medio de los cielos a cinco mechas malvados con los que enzarzarse en una batalla sin cuartel. Si alguien tiene dudas a la hora de comprarse una PS2, este título podrá ayudar mucho a quitárselas.



ONIMUSHA: WARLORDS





SAMURAI EVIL

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM EUROSOFT**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **¿JULIO?**

Los japoneses por fin pueden disfrutar de la primera aventura de Capcom en PS2, *Onimusha: Warlords*, un juego que se ha convertido en el título más exitoso de la nueva consola de Sony (¡600.000 copias vendidas en una semana!) y que ha cosechado unas impresionantes críticas en la prensa especializada nipona. ¿Realmente estamos ante la primera obra maestra de PlayStation 2, o es que los japoneses han sucumbido ante los priones de los *sushis locos*? Sigue leyendo y *PlanetStation* te sacará de dudas.

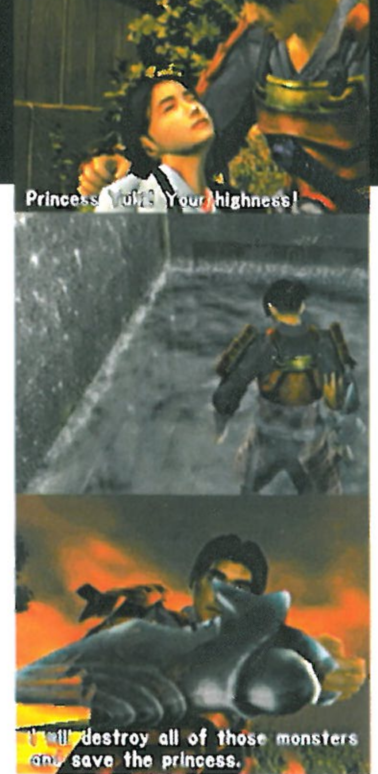
Onimusha se puede describir a grandes rasgos como un cruce entre la truculencia gore, el sistema de juego de *Resident Evil* (al fin y al cabo los desarrolladores son los mismos) y la ambientación y épica medieval japonesa de *Kessen*. La historia cuenta cómo el protagonista, Samanosuke, intenta rescatar a la fermosa princesa Yuki de las garras del ejército endemoniado del malvado señor de la guerra Nobunaga.







"Repámpanos Patxi, cuando dijiste que tu nueva novia te daba miedo porque era un 'mal bicho' no me la imaginé exactamente así."



Ya habrás adivinado a estas alturas que para efectuar el rescate, el bueno de Samanosuke deberá descuartizar a katanazo limpio a todo zombi espadachín y/o monstruo del averno que se le ponga por delante, a la vez que resuelve algunos puzzles.

MUSHA VISIÓN COMERCIAL

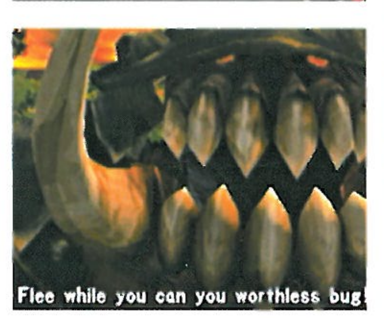
La verdad es que hay que reconocer que los señores de Capcom tienen el ingenio más agudizado que McGyver concursando en *Supervivientes*. En un momento en el que las aventuras de calidad disponibles en el mercado de PlayStation 2 se pueden contar con los dedos de la mano del Capitán Garfio, los padres de *Resident Evil* han acabado de desarrollar un juego antes que el resto de su competencia. El por qué de esta premura lo encontramos en que en realidad *Onimusha* es un título que se empezó a desarrollar hace años para la PlayStation de 32 bits, y que ha sido oportunamente trasladado a la nueva consola de Sony.

El resultado final da buena fe de la procedencia original del juego en lo que a representación gráfica se refiere. Los fondos están realizados con prerrenderizaciones al estilo de *Resident Evil 3* en lugar de utilizar las fastuosas construcciones poligonales que vimos en *Resident Evil Code: Veronica* de la agonizante Dreamcast. Bueno, vale, la verdad es que los fondos en cuestión son la mar de bonitos, ambientan a la perfección el juego en el Japón medieval y además se han hecho virguerías técnicas para darles vida (elementos poligonales destrozables, excelente efecto de sombra de los personajes en las paredes...) pero eso no quita que puedan decepcionar a más de uno.

Lo que sí que está a la altura de la potencia de la máquina son los personajes, que no tienen nada que envidiar a otros títulos como *Shenmue* o el propio *Code: Veronica*. Los protagonistas lucen una excelente gama de expresiones faciales que reflejan perfectamente emociones como la ira, la vulnerabilidad o la sorpresa, y sus excelentes movimientos dan una sensación de realismo brutal. Cabe destacar que se ha contado con el actor Takeshi Kaneshiro para dar vida

LA CALIDAD GRÁFICA DE LOS PERSONAJES NO TIENE NADA QUE ENVIDIAR A TÍTULOS COMO SHENMUE O RE: CODE VERONICA





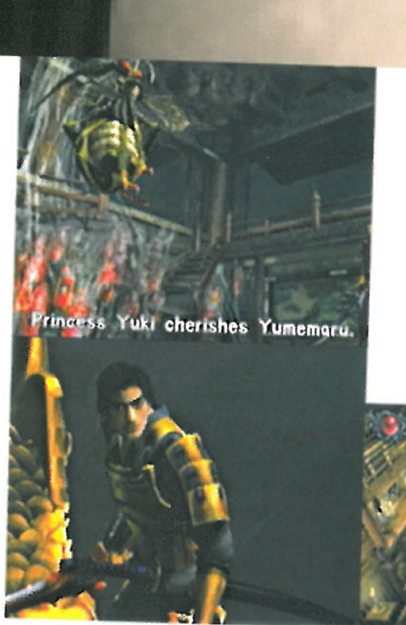
No, no se trata de la inigualable sonrisa de Ana Belén, sino del primer enemigo final del juego.



MUY PRONTO EN SUS PANTALLAS

La intro de *Onimusha* sin duda es la mejor tarjeta de presentación que puede tener título alguno. Casi cinco minutos de vídeo que establece un nuevo estándar de calidad en el mundo de los videojuegos en el que vemos el dramático enfrentamiento entre dos ejércitos del Japón de 1560, la consolidación del oscuro poder del abominable señor de la guerra Nobunaga y el inicio de la aventura del protagonista, Akechi Samanosuke. Cada segundo de la secuencia en la que se combinan acción, épica y lirismo a raudales es memorable, pero nosotros nos quedamos con dos turbadoras imágenes marca de la casa que ponen los pelos de punta: el cadáver de un soldado comido por los gusanos (estómagos sensibles abstenerse) y el momento en el que Nobunaga, durante una lluvia de flechas, recibe un pinchazo en la garganta de aquéllos que no se alivian ni con ni con un supercótel de pastillas Juanola y Vicks *Vaporús*.









al personaje central del juego. La galería de monstruos también logra un alto grado de verosimilitud, aunque no incluya ningún personaje real en ella (los rumores sobre una posible digitalización del careto de los redactores de Planet por parte de Capcom tienen menos fundamento que los rumores de embarazo de Sara Montiel).

GOLPE A GOLPE

No cabe duda que este juego es uno de los más brillantes, gráficamente hablando, de los vistos hasta ahora en PlayStation 2, pero su mayor logro está en el apartado jugable. Al igual que en *Dino Crisis 2* los genios de Capcom han logrado dar una nueva vuelta de tuerca a su fórmula '*ResidentEviliana*' orientándolo hacia la acción. Si en el juego de los dinosaurios tenían como referencia clara el género de los shoot'em-up, en el caso de *Onimusha* se han añadido unas gotas de beat'em-up que funcionan a las mil maravillas.

Por si fuera poco se ha ideado un ingenioso sistema que nos obliga a eliminar al máximo número de enemigos posibles para mejorar las armas y objetos, y poder avanzar en el juego. La cosa funciona así: cada vez que finiquitamos un villano deja libre una cierta cantidad de energía espiritual que podemos absorber mediante el brazalete que lleva Samanosuke en el brazo. Esta energía puede utilizarse luego en magias especiales de ataque, para recuperar energía o bien para mejorar nuestras armas e ítems como si de un RPG se tratara. Vamos, que el sistema de juego es todo un acierto. Lástima que la duración de este título sea más corta que el pijama de El Fary.

En definitiva, *Onimusha: Warlords* ha sabido renovar con éxito el gastado género del *survival horror* trasladando la acción al Japón del siglo XVI, manteniendo a la vez algunas de las señas de identidad clásicas (sistema de control, plantas curativas, ángulos de cámara cinematográficos, ingredientes terroríficos...). Ya falta menos para disfrutar gracias a la distribución de Electronic Arts con la primera aventura de altura de PS2. Nosotros para amenizar la espera al menos tenemos la increíble banda sonora orquestal a cargo del compositor Mamoru Samuragouch e interpretada por la Japan Philarmonic, sin duda la mejor escuchada hasta ahora en los 128 bits de Sony.

LOS GENIOS DE CAPCOM HAN LOGRADO DAR UNA NUEVA VUELTA DE TUERCA A SU FÓRMULA 'RESIDENTEVILIANA' ORIENTÁNDOLO HACIA LA ACCIÓN CON UNAS GOTAS DE BEAT'EM-UP

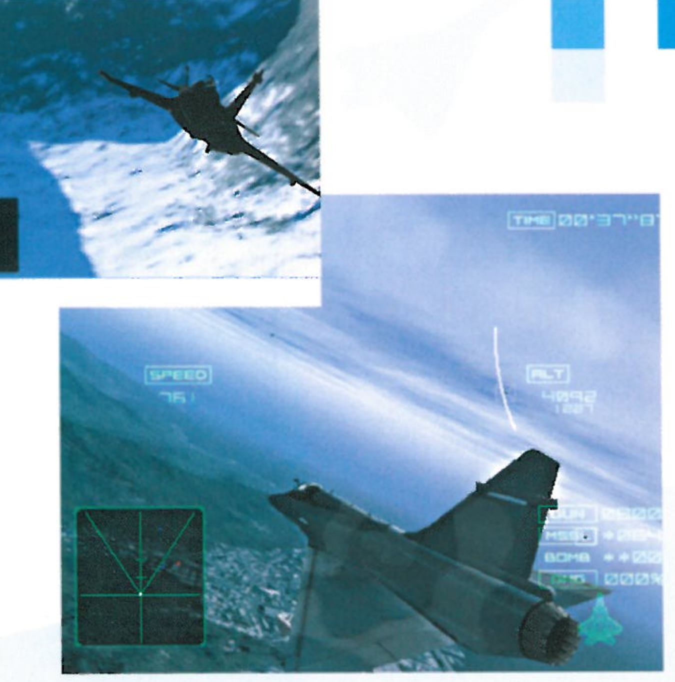




KAÉDATE CONMIGO

En las aventuras de Capcom es habitual contar con la presencia de secundarios de lujo a los que podemos manejar en ciertas fases de la partida y que sacan de la miseria en más de una ocasión al protagonista. Porque, vamos a ver, ¿qué sería de Leon S. Kennedy en *RE 2* sin Ada Wong, o de Jill Valentine en *RE 3 Nemesis* sin Carlos Oliveira? Seguramente hubieran durado menos que la ignominiosa serie televisiva *El Botones Sacarino*. Samanosuke no va a ser menos que otros personajes, así que cuenta con la inestimable colaboración de la bella, aunque irritantemente débil, Kaede. Además de tirar shurikens con una precisión mortal luce un atractivo tatuaje situado en pleno cu..., eeerrr, en la curvatura superior del muslo queremos decir.





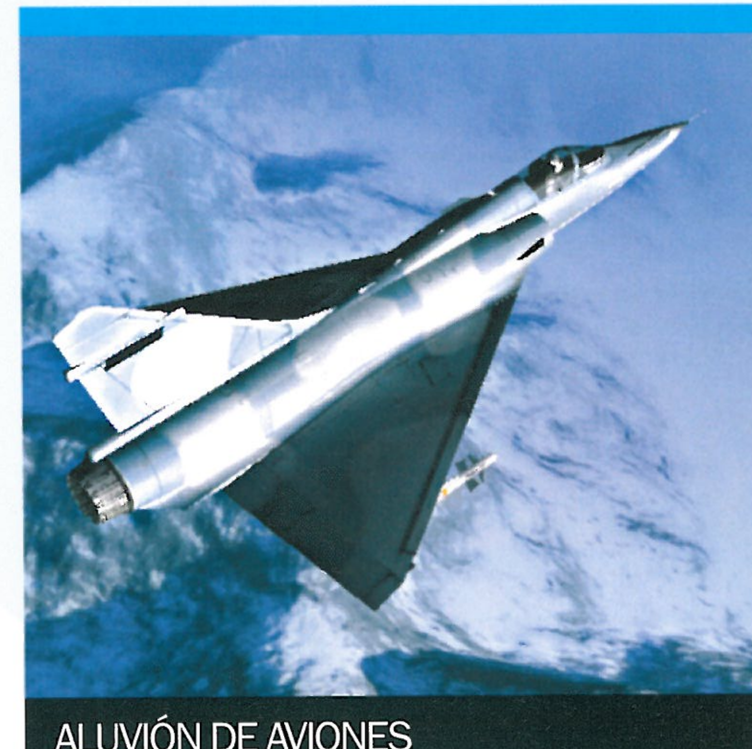
ACE COMBAT 4

¿*ACE* UNA PARTIDITA POR LOS AIRES?

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **ESTÁ EN EL AIRE**

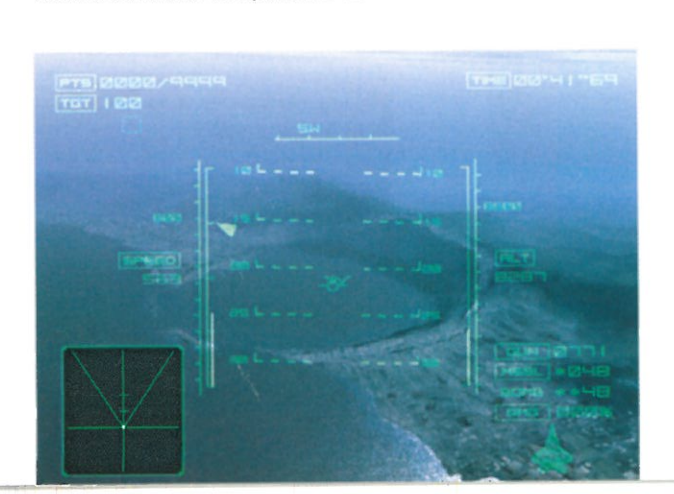
TENDREMOS ACCESO A UN BUEN PUÑADO DE CAZAS DE LA VIDA REAL, INCLUIDOS EL F-22 RAPTOR Y EL MIRAGE 2000

Con la llegada de la PS2, la prolífica compañía japonesa Namco parece al fin dispuesta a exprimir el auténtico potencial de su popular serie aérea. *Ace Combat 4* tendrá lugar en un mundo futurista de ficción, en el que una devastadora lluvia de meteoritos ha actuado de catalizador para una guerra mundial a gran escala entre las naciones desarrolladas y para que se agoten las antenas parabólicas de tamaño extragrande. Ambientado en los últimos días de este conflicto, las más de 20 misiones del juego se llevarán a cabo sobre el continente de Uija, donde los



ALUVIÓN DE AVIONES

La gama de cazas a nuestra disposición en *Ace Combat 4* parece la lista de deseos de un aspirante a piloto. Entre las capturas y vídeos que por el momento hemos visto del juego, hemos avistado el F-22 Raptor, el Mirage 2000 y el Rafale. Y no acaba ahí la cosa. Namco ha sugerido que la versión final incluirá el caza silencioso F-117, el F-15 Eagle, el Mig-21 y el F-14 Tomcat (aviones estos dos últimos cuya 'colaboración' con Tom Cruise en *Top Gun* los hizo saltar al estrellato).







UNA MANCHA EN EL PAISAJE

Los aviones del juego no son los únicos que han sufrido un lavado de cara. Los paisajes que sobrevolaremos han sido mejorados hasta tal punto que ahora muestran un aspecto fotorrealista. Impresiona en particular la isla principal del juego; el detalle del terreno llega a la inclusión de postes de telégrafo que podemos hacer saltar por los aires.



países en guerra luchan por la posesión de una isla estratégica en la región nordeste de la zona.

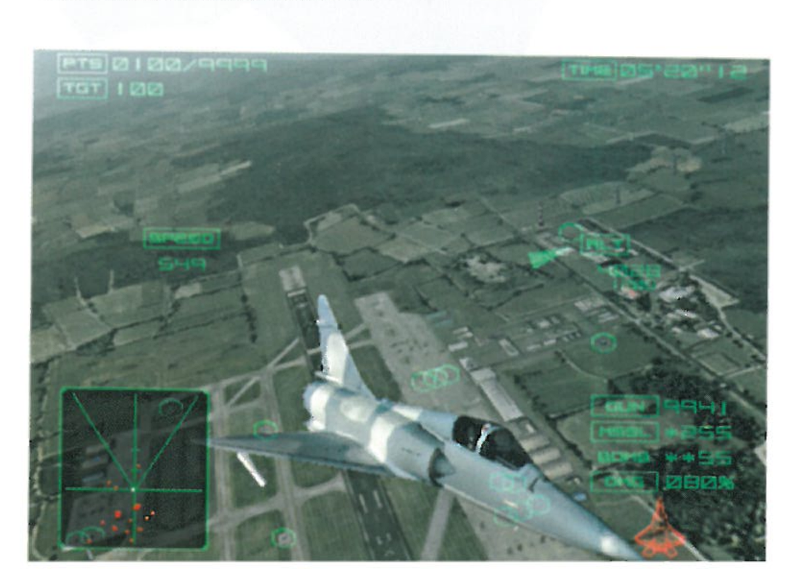
QUE CORRA EL AIRE

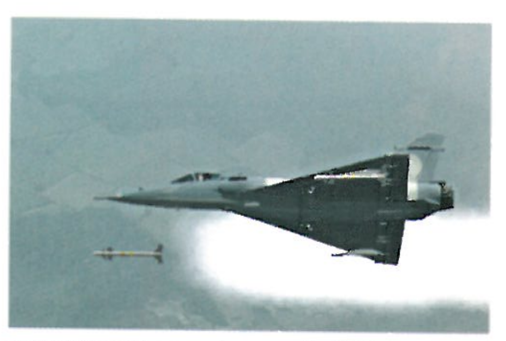
En el papel de un piloto movido por la venganza (sus padres murieron a manos del enemigo), tendremos acceso a un buen puñado de cazas de la vida real, incluidos el F-22 Raptor y el Mirage 2000. El juego usará una vista de cabina similar a la de la tercera entrega, y ofrecerá asimismo en sus combates aéreos la misma acción que compensó la jugabilidad de los títulos anteriores. Sin embargo, se han incorporado varios elementos

ES IMPRESIONANTE LA MANERA EN QUE CADA MISIÓN IRÁ EVOLUCIONANDO DE UNA FORMA DISTINTA EN FUNCIÓN DE CÓMO MANEJEMOS CIERTAS SITUACIONES

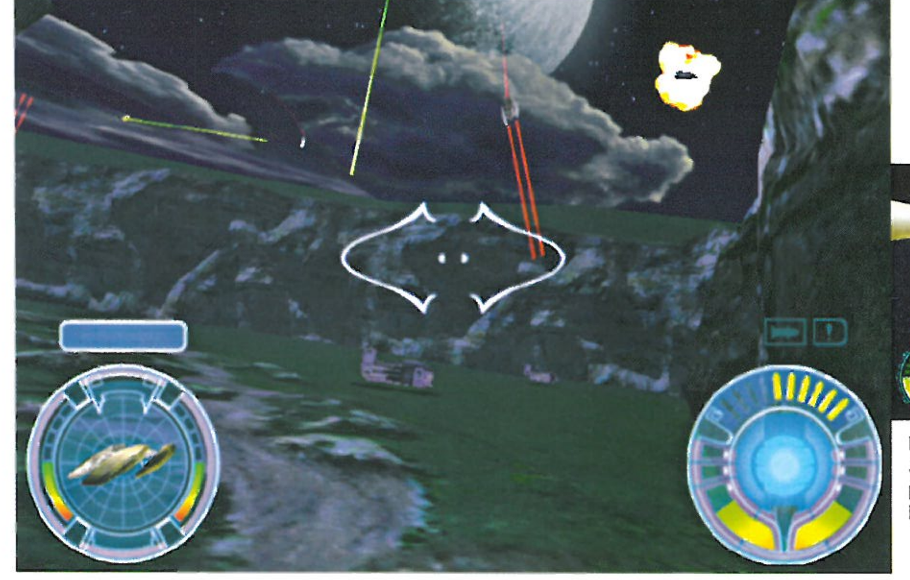
nuevos, entre los que destaca que ahora podremos soltar bombas sobre edificios y enemigos de base en tierra. Por ejemplo, en caso de que sobrevolemos un área por donde avanza un tanque, podremos ayudar a nuestros camaradas en tierra dejando caer unas pocas bombas bien dirigidas sobre las fuerzas enemigas. Más impresionante aún es la manera en que cada misión irá evolucionando de una forma distinta en función de cómo manejemos ciertas situaciones, algo ya visto en la tercera parte (si uno tenía los ojos de un nipón, ya que el disco que contenía el modo Historia no llegó a Europa).

Tal como confirman estas nuevas y flamantes capturas del juego, *Ace Combat 4* tiene bastante buena pinta en el apartado gráfico. Es obvio que se ha invertido mucho tiempo en recrear los cazas disponibles, con unos resultados que pueden quitar el hipo. Por desgracia, echamos en falta por ahora la utilización de la técnica de antialias hace que en determinados momentos del juego los aparatos exhiban un aspecto algo dentado. Crucemos los dedos para que este defecto esté subsanado para cuando el juego llegue a estos lares. En ese caso, podría tratarse del simulador de vuelo definitivo para consolas.





Instantánea del momento en que los USA anuncian a Saddam Hussein que George Bush Junior es el nuevo presidente de la nación.



Esperemos que por fin un juego de *Star Wars* haga justicia a las películas en que se basa, porque los fans empiezan a *Star Fritos*.

STARS WARS STARFIGHTER

¿UN JUEGO QUE VALE UN IMPERIO?

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **LUCAS ARTS**
EDITOR **LUCAS ARTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **¡A PUNTO!**

Considerando los altibajos de LucasArts como editora de software, sin duda los jugones más enterados se preguntarán si *Starfighter* se parece a uno de esos juegos que la compañía produce de vez en cuando, o a esos (más habituales) títulos de *Star Wars* que no sirven para nada más que acumular polvo y ocupar un espacio en los estantes de las tiendas, mofándose de los juegos que los rodean y que —ellos sí— han disfrutado de un mínimo de esfuerzo y dedicación.

Lo más preocupante en este sentido es la absoluta ausencia de Factor 5 en la ecuación. Estos desarrolladores alemanes, aunque no se cortaron un pelo a la hora de optar por la vida fácil en el pasado en cuanto respecta a LucasArts (¡felicidades por ese gran vídeo que fue *Rebel Assault II*, chavales!) dieron a luz al maravilloso *Turrican* y han sido responsables de algunos juegos asombrosos.

A nivel gráfico, las cosas se ven sensacional, si bien no llegan a dejarnos alucinados... y es que la

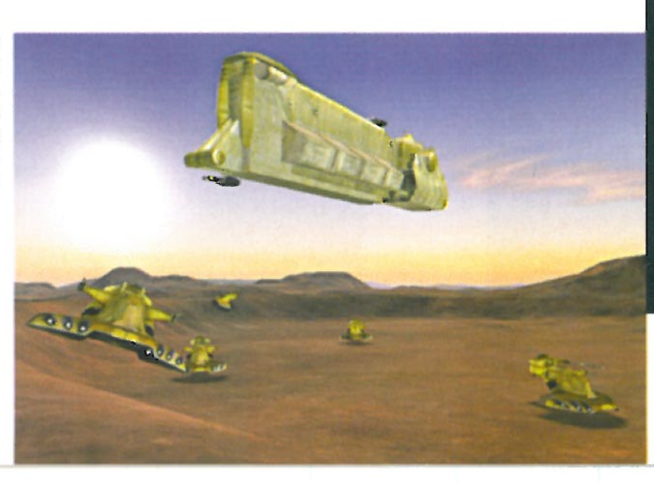
A NIVEL GRÁFICO, LAS COSAS SE VEN SENSACIONAL, SI BIEN NO LLEGAN A DEJARNOS ALUCINADOS



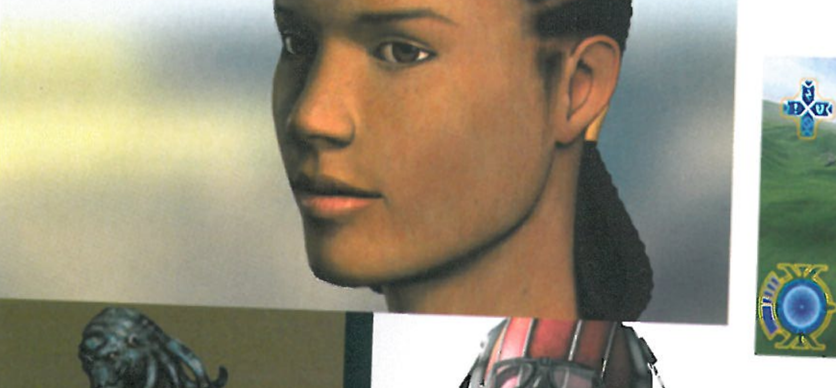
IRREAL COMO LA VIDA MISMA

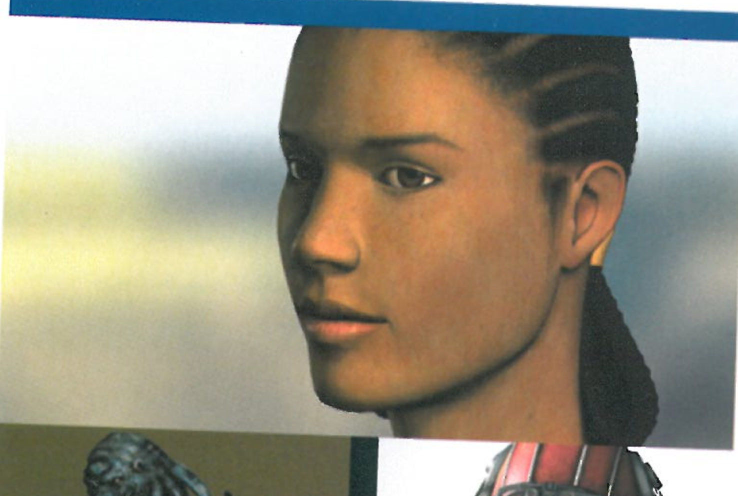
Está claro que trabajar de forma tan directa con un universo tan bien articulado (¡vamos, recordad las dos primeras películas!) puede trastornar un tanto nuestra percepción. Seguramente atrapada en su propia fantasía, la peña de LucasArts tiene una inquietante tendencia a referirse a *StarFighter* como un simulador de vuelo, llegando al punto de afirmar que el título genera "una increíble sensación de realismo". Como cabría esperar, en realidad *Starfighter* no es nada realista, lo cual es maravilloso, y sospechamos que lo que intentaron expresar era la impresionante autenticidad del juego. Al igual que en anteriores títulos de *Star Wars*, Lucas Licensing Ltd se ha asegurado de que *Starfighter* encaje a la perfección en su universo madre, con una trama que se entrelaza la mar de bien con los hechos de *Episodio 1: La amenaza fantasma*. Así, si ves una nave errática que vuela alrededor de una nave de droides como si la pilotara un niñato rubio, haznos un favor y abátela, ¿quieres?

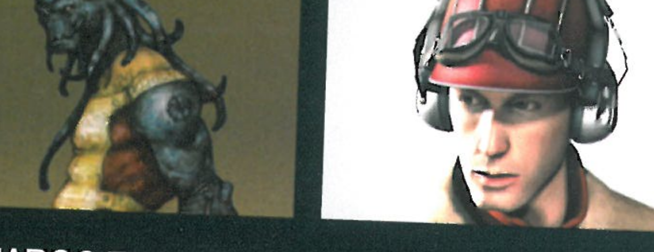
He aquí una espectacular nave nodriza con una espectacular forma de..., ejem, con la apariencia de un..., ¡buuuf!, que seguro que viene del planeta 'Naboo', vamos.







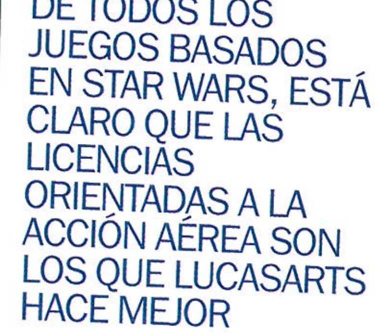




¡NABOO TE NECESITA! ¡Y A TI, Y A TI, Y... BUENO, Y A TI!

La trama de *Starfighter* gira en torno a los aprietos de Rhys (un piloto novato de Naboo), Vana (un mercenario expatriado) y Nym, el típico ratero. El temperamento individual de cada personaje y la elección de aparatos (por no mencionar a los compañeros de escuadrón) debería conseguir que *Starfighter* ponga a prueba el alcance de nuestras habilidades, ya que los jugadores deberán ser tan diestros con las naves más lentas y blindadas como con los aparatos más ligeros y frágiles.

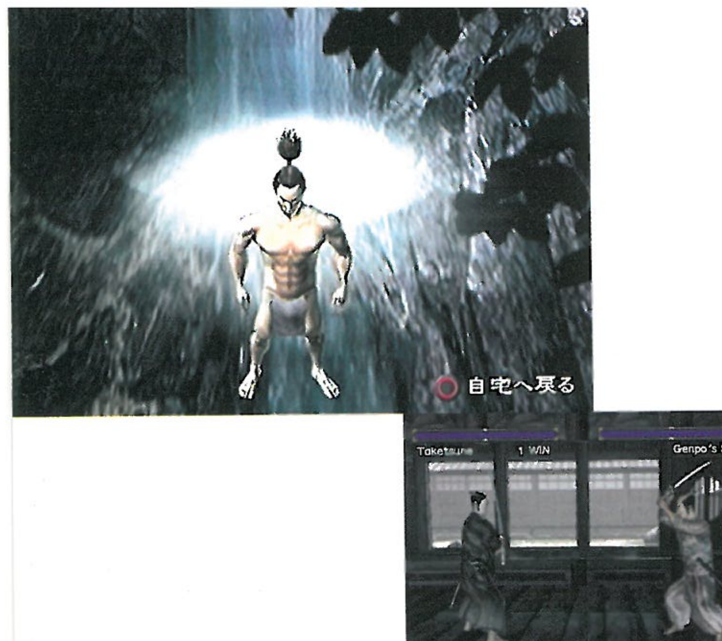




DE TODOS LOS JUEGOS BASADOS EN STAR WARS, ESTÁ CLARO QUE LAS LICENCIAS ORIENTADAS A LA ACCIÓN AÉREA SON LOS QUE LUCASARTS HACE MEJOR

PS2, tal como estamos descubriendo, parece pasar apuros a la hora de mostrar grandes cantidades de escenario (como en la carrera inicial por el desfiladero), pero el refresco de pantalla sigue siendo práctico en el peor de los casos, y apenas es un problema más allá de la atmósfera.

Con la sensación de excitación nerviosa que invade a todo aquél que oye esa famosa melodía surgir del interior de sus máquinas, y que con demasiada frecuencia precede a un juego desangelado, las perspectivas de *Starfighter* son, por raro que parezca, halagüeñas. Pero bueno, de todos los juegos basados en *Star Wars*, está claro que las licencias orientadas a la acción aérea son los que LucasArts hace mejor. Esperemos que la oportunidad de catar la acción de este título no sea tan, tan lejana como la galaxia en la que está ambientado.





KENGO MASTER OF BUSHIDO

VOLVAMOS AL TAJO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **LIGHTWEIGHT**
EDITOR **CRAVE**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **LLEGARÁ**

El enfoque y la mecánica de los *Bushido Blade*, un juego de lucha en que podíamos rebanar a los enemigos con un único corte, sigue siendo hoy tan novedoso como en el momento de su aparición, pero hay que reconocer que con la perspectiva del tiempo su valor de diversión es cada vez más discutible. No es una simple cuestión de la tecnología de la plataforma, ya que lo más sorprendente de *Kengo* es lo desconcertante que resulta ver qué se ha decidido mantener y qué dejar atrás, ya que, por más desvinculado que esté de la franquicia de Square, lo cierto es que el título es una secuela bastante 'libre'.

Lo más evidente a este respecto es la paternidad del juego: aunque Lightweight es responsable de *Bushido Blade 1* y *2*, este nuevo *Kengo* no va de seleccionar un luchador y un arma para patearnos extensas áreas buscando a la desesperada ser el primero en asestar ese golpe letal al rival. Desempeñando el humilde papel de un principiante en lugar del de un maestro, la primera preocupación del jugador de *Kengo* es completar su entrenamiento, permitiendo así que su dojo tenga representación y pueda progresar a través del meollo del juego. Además de requerir una exhibición de dotes básicas para el combate, el

AHORA HACEN FALTA MUCHOS MÁS CORTES Y TAJOS QUE NUNCA PARA DESPACHAR A UN ENEMIGO, CON LO CUAL SE ASEGURA QUE NOS PASAREMOS UNA **CANTIDAD DECENTE DE TIEMPO AUN EN EL MÁS BREVE DE LOS ENCUENTROS**

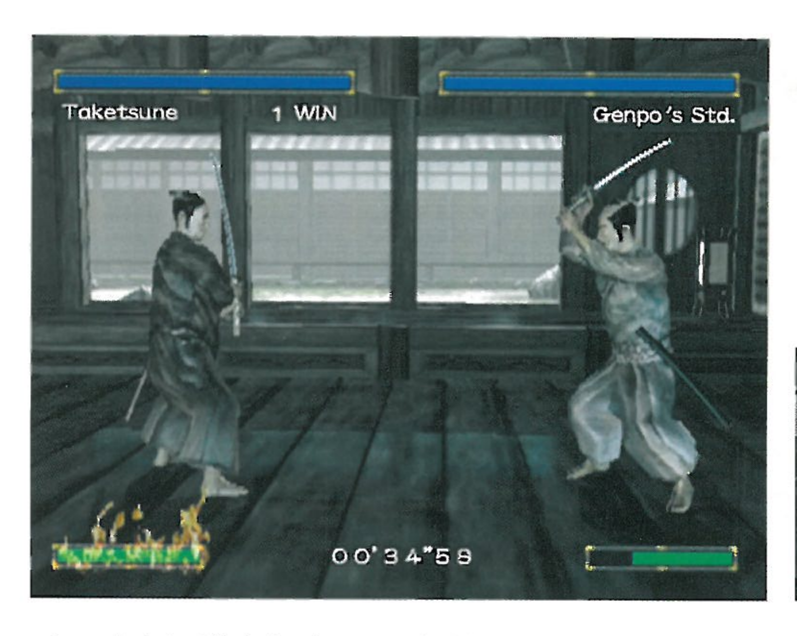




TÚ MUEVES

En *Kengo* puede ser difícil habituarse a un personaje: el juego luce una serie de diferentes posturas, reforzando asimismo la lista de movimientos, y desde luego añade un nivel realista de complejidad al asunto. Además, el desconocimiento del selecto arte de la esgrima llevará a muchos a creer que existe una menor variedad de la que en realidad hay, mientras que por regla general los ataques poco fiables no ayudarán a los recién llegados a descubrir cuándo un movimiento es más apropiado para una situación concreta.





- **¡Ouch! Tu sistema de acupuntura para dejar de fumar me parece algo bestiajo, la verdad.**
- **Sí, pero ya verás como cuando acabe ya no tienes ganas de fumar...**

entrenamiento también incluye la práctica de algunos ejercicios clásicos para garantizar que nuestro personaje posea el espíritu marcial adecuado: desde regular la respiración debajo de una cascada con el pompis al aire cual macaco selvático, a la ceremonial meditación, cada uno de los inspirados subjuegos busca sumergirte en un disciplinado mundo feudal con extraordinarios resultados.

AL FILO DE LA NOVEDAD

De acuerdo con una aproximación más seria y profunda al tema elegido por la compañía, Lightweight ha desechado los estilizados gráficos de antaño tipo dibujos animados en favor de un apropiado aspecto más formal. Esto no sólo se ve de maravilla gracias a la labor de la PS2 a la hora de presentar la resolución necesaria, sino que también sirve para distanciar claramente al título de *Soul Calibur*. En esencia, se trata de dos juegos que saludan desde unos dojos de jugabilidad bien distintos.

NUESTRA PRIMERA PREOCUPACIÓN SERÁ COMPLETAR NUESTRO ENTRENAMIENTO, PERMITIENDO ASÍ QUE EL DOJO TENGA REPRESENTACIÓN Y PUEDA PROGRESAR A TRAVÉS DEL MEOLLO DEL JUEGO

Eso no quiere decir que no se hayan hecho algunas concesiones en aras de una experiencia disfrutable, siendo la más obvia que ahora hacen falta muchos más cortes y tajos que nunca para despachar a un enemigo, con lo cual se asegura que nos pasaremos una cantidad decente de tiempo aun en el más breve de los encuentros. El realismo se resiente de ello, claro, pero poder recuperarnos tras una cuchillada en las tripas aporta más chicha al asunto de la que le resta. Más preocupante por su ausencia es el punto fuerte que suponían los entornos, los cuales han ido disminuyendo de forma continua desde el debut del *Bushido Blade* original. Los jugadores pillastres ya no pueden rehuir una y otra vez a sus rivales mientras sueltan una risilla tonta para más *inri*, pero la mayor tensión que produce el limitado espacio del dojo pondrá de los nervios a los jugones veteranos en lo que parece un paso hacia el talante de aquel mítico *Budokan*.



CORAZÓN PARTÍO

Aunque los puristas de *Bushido Blade* lo consideran un sacrilegio, hemos de admitir lo mucho que nos ha impresionado la barra de salud de *Kengo*. Si un personaje está lo bastante herido, su herida sangrará sin cesar y la barra irá adquiriendo un tono carmesí a medida que mengüe la vida. Volver a la batalla tras estar al borde del desastre cuando esto ocurre es tan satisfactorio como vergonzoso es caerse muerto sin más. Claro que evitar a un enemigo condenado para negarle una honrosa muerte de guerrero es quizá (sonrisa malévola) aún más gratificante... ja... ja, ja... ¡ja, ja, jaaaa!









Armored Core 2, Z.O.E., Gungriffon Blaze... últimamente la PS2 tiene más robots que la cocina de *La Guerra de las Galáxias*.



ARMORED CORE 2

¿QUÉ ROBOT ME PONGO HOY?

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
EDITOR **CRAVE**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **DENTRO DE POCO**

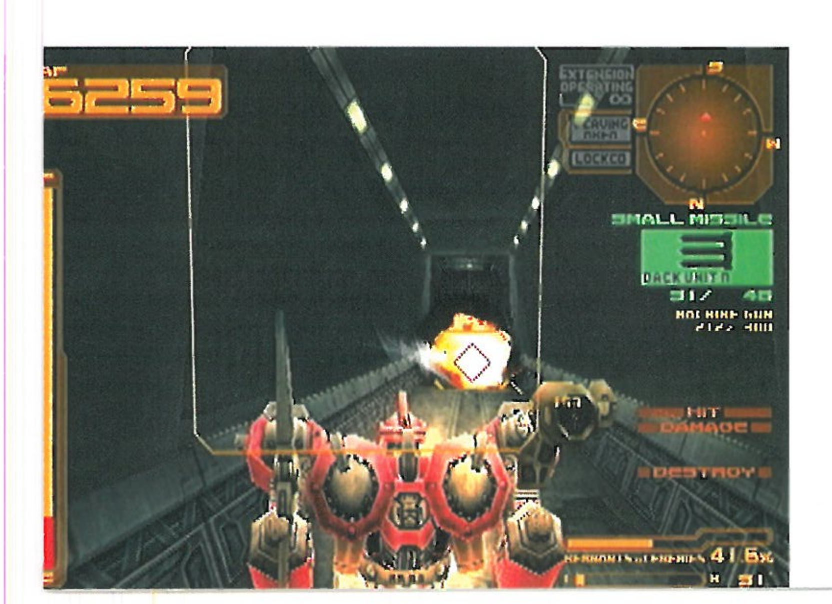
La guerra es un negocio costoso en el que uno no debería meterse si va escaso de presupuesto o está ahorrando para esas ansiadas vacaciones de verano. Sobre todo si ésta se basa en los enfrentamientos entre los Armored Cores, complejas bestias metálicas que podremos personalizar en grado extremo. Piernas, brazos, abdómenes, cabezas y cerebros e incluso generadores internos y radiadores de disipación de calor: tendremos todo esto a nuestra disposición para comprarlo y potenciar nuestro post apocalíptico placer. Es obvio que poseer el Core más fardón del vecindario (o del planeta, para el caso) no servirá de mucho sin el uso de armas. Pese a la insistencia de este jugo en el buen pulso en cuestiones monetarias, esto es un shoot'em-up, así que es una suerte que nuestro proveedor local tenga más cañones, bombas, cohetes, contramedidas, misiles, sistemas de dirección, minas, escudos y espadas láser de los que nunca vayas a necesitar (a no ser que te llames Charlton y hayas actuado junto a intérpretes muy monos). Y no te creas que esto va a ser un tan sencillo como llegar y comprar el arsenal más impresionante que te puedas permitir. No sólo cada arma precisa de una cantidad de energía, sino que genera calor y su manejo requiere cierta

CADA ARMA PRECISA DE UNA CANTIDAD DE ENERGÍA, GENERA CALOR Y SU MANEJO REQUIERE CIERTA FUERZA MECÁNICA



"¡ME LLAMO GLADIADOR!"

Una vez construido el AC ideal podemos llevarlo a la arena donde la muerte tiene su recompensa. Pero no hay que preocuparse demasiado. Si tenemos el mismo blindaje que nuestro oponente y un arma algo más grandota, seguro que lo dejaremos para el arrastre. Enlazando dos PS2 mediante el cable link podremos incluso dividir la diversión entre cuatro jugadores y jugar una situación en plan final de *Reservoir Dogs* (a ver quién es el guapo que da el primer paso).











fuerza mecánica. ¿Que quieres llevar un cañón de plasma del tamaño de un bus? (y no nos referimos al del concurso de TV: entonces sería un cañón de plastas.) Vale, pero necesitarás unas piernas que soporten el esfuerzo, la energía para hacerlo funcionar, un sistema de apuntado para dirigirlo y, si no quieres disparar un solo proyectil por minuto, un sistema de refrigeración para que no se recaliente, de una manera bastante parecida a lo visto en *Front Mission 3*.

MODA GUERRERA

Con tanta cosa por tener en cuenta uno pensaría que el combate en sí es algo de lo más refinado donde el coco siempre prevalece sobre las balas. Pues no. La complejidad externa de *Armored Core 2* parece esconder la miga de la lucha en sí. Por muchos aparatitos que puedas comprar, capas de pintura que puedas aplicar y emblemas que puedas diseñar, la mecánica se reduce a correr por ahí, intentando evitar el fuego antiaéreo mientras le metes al enemigo tanto uranio empobrecido como sea posible. Eso sí, aunque gran parte del juego se basa en este intercambio de plomo a velocidades no recomendables para la salud de un robot (ni para la de nadie, por supuesto), nos pasaremos mucho tiempo ejerciendo la preocupante actividad de 'vestir' y 'desvestir' nuestro robot cual Barbie de acero inoxidable. Esperemos que en la versión definitiva de *Armored Core 2* acabe primando más la acción que este curioso desfile de inverosímiles modelos robóticos.

NOS PASAREMOS MUCHO TIEMPO EJERCIENDO LA PREOCUPANTE ACTIVIDAD DE 'VESTIR' Y 'DESVESTIR' NUESTRO ROBOT CUAL BARBIE DE ACERO INOXIDABLE



SU CHEQUE, POR FAVOR

Aun en el caso de que ganemos una misión, existe la posibilidad de que al final salgamos perdiendo. Y es que todo cuesta dinero. Si empleamos unos misiles caros y sufrimos grandes desperfectos, la reparación nos saldrá por un ojo de la cara. Al parecer los únicos que sacan cuartos en la guerra son los fabricantes de ataúdes. Mmm... ¿Será un mensaje profundo o tan sólo una forma más de que *Armoured Core 2* impida que nos divirtamos?

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

HÉROES POR ACCIDENTE

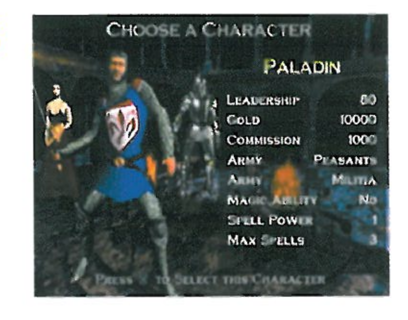
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NEW WORLD COMPUTING**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

El mágico mundo de Enroth ha servido de escenario de batalla para la prolífica macrosaga de 3DO *Might & Magic* de PC, en la que se incluyen el clásico RPG de mismo nombre (que ya va por su octava entrega), *Crusaders* y *Warriors* (conocidos por los consoleros debido a las mediocres adaptaciones para 32 bits) y el excelente juego de estrategia *Heroes of Might & Magic*. Con tres partes y multitud de expansiones publicadas con gran éxito, estos 'héroes' han decidido dar el salto a PlayStation 2 en una adaptación que se puede tildar, cuando menos, de curiosa.

Originalmente, *Heroes* era un juego de estrategia por turnos en el que podíamos construir distintos castillos, 'criar' ejércitos de criaturas mitológicas, y aprender potentes hechizos con los héroes que contratábamos en distintas tabernas. Hablamos en pasado porque los señores de New World Computing (los desarrolladores originales de la saga) parece que se han olvidado incluir la mayoría de estos elementos en su particular versión para la 128 bits de Sony. Para empezar, nada de estrategia por turnos: dirigiremos a nuestro paladín (de los cuatro disponibles en un principio) en tiempo real y de manera completamente libre por el mapa de campaña. Asimismo, no podremos construir un castillo propio ni reclutar otros héroes, ya que todo se reduce a ir visitando fortalezas para 'comprar' tropas, hacer encargos para los señores feudales o sitiar estas fortificaciones. Después de jugar con la versión previa estamos seguros que *Heroes of Might & Magic* para PlayStation 2 supondrá, no sabemos si para bien o para mal, una auténtica sorpresa para los usuarios, especialmente para aquellos familiarizados con la versión de PC.



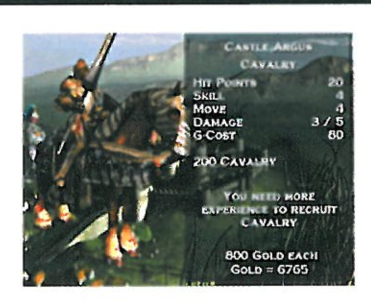
HEROES ERA UN JUEGO DE ESTRATEGIA POR TURNOS EN EL QUE PODÍAMOS CONSTRUIR DISTINTOS CASTILLOS, 'CRIAR' EJÉRCITOS DE CRIATURAS MITOLÓGICAS, Y APRENDER POTENTES HECHIZOS CON LOS HÉROES QUE CONTRATÁBAMOS EN DISTINTAS TABERNAS



EL CAMBIAZO

Por si los cambios mencionados respecto a la versión original no fueran suficientes para que a este título no lo reconociera ni la madre que lo programó, 3DO ha decidido cambiar en gran parte el aspecto gráfico y jugable de los combates. Abajo podéis observar dos capturas correspondientes a la versión para PC de *Heroes III*, nada que ver con la ínclita versión que se cierne sobre nuestras consolas. Aunque a primera vista los vistosos polígonos de PlayStation 2 parece que ganan la partida a los sprites de PC, no hay más que asistir durante unos minutos al espectáculo de clipping, animaciones irreales y soserío general que se da en las peleas de la versión de la consola de Sony para llegar a una simple conclusión: ¡Buaaaaaaaaa!











SKY ODYSSEY

EL CIELO PUEDE ESPERAR

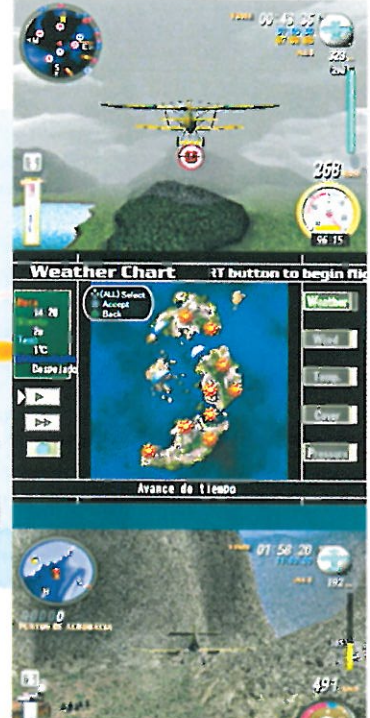
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

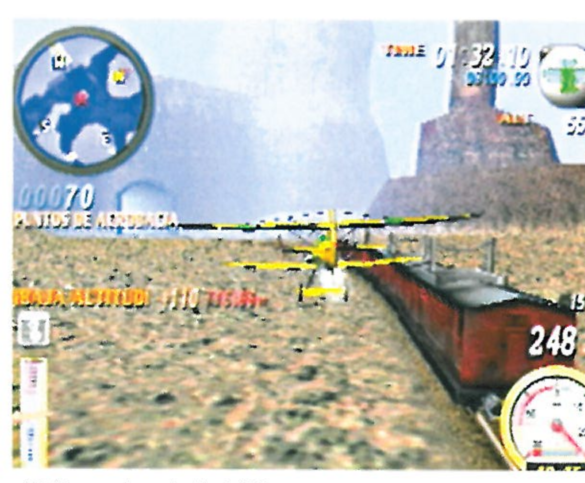
Sony se ha sacado de la manga este curioso *Sky Odyssey* para PS2, un título que recoge el testigo del viejo *Pilotwings* de Super Nintendo, aquel juego en el que nuestro objetivo consistía en demostrar nuestro dominio de aviones 'de recreo' sin ninguna intención bélica ni destructiva (que ya se sabe que uno empieza jugando a *Ace Combat*, y puede acabar bombardeando los estudios donde se graba *Negro sobre Blanco*). Este peculiar juego nos sitúa en un archipiélago formado por cuatro inmensas islas con la misión final de conseguir llegar a la misteriosa Torre de Maximus. Pero como la susodicha edificación no sale en ninguna guía de viajes, tendremos que recorrer los islotes cumpliendo una serie de misiones en busca de los distintos pedazos de mapa que nos permitirán alcanzar nuestro deseo final.

PAZ EN LOS CIELOS

La principal característica que hemos podido entrever en una primera aproximación a este *Sky Odyssey* es su marcado tono 'pacifista'. Aquí no se llevan los misiles, las metralletas, las bombas de neutrones o armas aún más potentes como las obras poéticas completas de José María Aznar: nuestro principal requisito es la habilidad y el control de los diferentes modelos de aviones (con un aire retro bastante curioso) que deberemos hacer pasar por en medio de desfiladeros, túneles y cuevas o pilotar en medio de intensas tormentas. El juego presta especial atención a los aspectos "atmosféricos" de la aviación así que nos las veremos con intensas lluvias, potentes vientos de costado y espesos bancos de niebla. Y remarcamos lo de espesos, porque sin duda el principal aspecto negativo que hemos podido apreciar por ahora en el juego es su tremenda utilización de la niebla cubrehorizontes, que convierte lo que deberían ser unas vistas espectaculares de la naturaleza en un paisaje con poca profundidad y un mustio tono grisáceo de postal antigua. El juego planteamiento del juego es atractivo y variado (además de Aventura, hay otros dos modos de juego basados en hacer dibujitos en el cielo con humos de colores y atravesar una serie de blancos móviles) pero como no mejore mucho el aspecto técnico del título (las texturas no son nada del otro mundo y la sensación de velocidad deja bastante que desear) esta odisea aérea puede resultar algo amarga.







¿Niebla en pleno desierto? O nos está afectando el cambio climático, el motor del juego falla más que la selección española en el Mundial.

FORMULA 1 2001 LA CARRERA DEL SIGLO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

Con la PS2 aún en pañales, los juegos de Fórmula 1 que asoman tímidamente la cabeza parecen sólo un aperitivo de lo que pueden dar de sí en esta plataforma y por el momento, como ocurre con los simuladores de fútbol y baloncesto, el enorme salto de calidad en el apartado gráfico no se corresponde con la aparición de novedades significativas en el planteamiento. El reciente lanzamiento de EA, por ejemplo, no transmite mejores vibraciones que su hermano de 32 bits, y probablemente sea el *F1 Racing* de Ubi Soft para la sentenciada Dreamcast (esa consola con peor futuro que el mecánico de la nave Mir) quien de momento domina el panorama del rey del motor en las máquinas de la nueva generación. Studio 33, 'culpables' de la recuperación de la saga en los dos últimos años, no descuidará en absoluto la parte técnica: monoplazas descomunales recreados mediante texturas fotorrealistas y circuitos del Mundial fielmente reproducidos. Pero el aspecto en el que la compañía pondrá el acento será en desarrollar una física de choques tremendamente verosímil. Estamparse contra un muro convertirá nuestro coche en fosfatina, y topar con un rival provocará bellas colisiones, con piezas del chasis surcando el aire y un sistema de daños muy creíble que nos hará visitar a las asistencias cada dos por tres.

Por cierto, de una manera muy parecida a lo visto en *F1 Racing* se confirma la tendencia a mostrar unos boxes tan concurridos que recuerdan a una escena de masas tipo *Braveheart,* pero a lo burro.

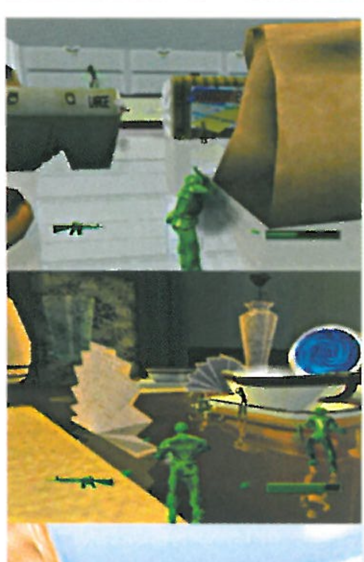
Un modo multijugador con 20 vehículos en carrera y opciones curiosas como la opción de salvar la partida en plena carrera completarán un título que no deberán perderse los fanáticos del circo de la F1.

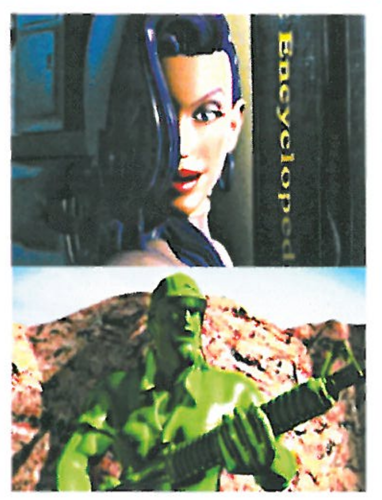


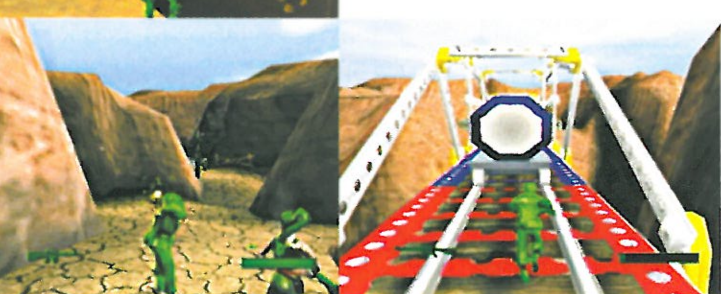




ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2 ARMA LETAL







PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **3DO**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **AL CAER**

Pocos sospecharon en su momento que el calamitoso *Army Men 3D*, publicado ahora hace un año más o menos, sería la infausta señal enviada por los dioses de una de las más terribles plagas bíblicas que han asolado los videojuegos: los eternos *Army Men*. Ya hemos perdido la cuenta de cuántos juegos de estos malditos muñecos verdes de plástico ha perpetrado 3DO, pero os podemos asegurar que uno de los pocos que permitían jugar (ojo, no hablamos de divertirse, sino simplemente de poder coger el Dual Shock sin tener que dirigirse al cabo de unos minutos como alma en pena al hospital psiquiátrico más cercano) era *Sarge's Heroes 2* para PlayStation. Pues bien, 3DO ha decidido trasladar el juego a PS2 (¡en formato DVD!) y, o cambian mucho las cosas, o estamos ante el enésimo churro que la compañía americana lanza al mercado sin ningún tipo de compasión por el jugador. La historia del juego y el desarrollo de las misiones es idéntico al del título de 32 bits: el general Plastro, librado de la plastificación, vuelve a hacer de las suyas ayudado por una *femme fatale* de pacotilla. Nos enfrentaremos a una serie de misiones que combinarán el universo *Army Men* con uno más doméstico y cercano (frigoríficos, salas de estar, etc). Pero salvo el mejor acabado gráfico de los escenarios y las excelentes secuencias de vídeo, el juego parece haber empeorado notablemente respecto a la versión para PS One. El control es absolutamente ingobernable en este caso y las ralentizaciones y el clipping que habían conseguido ser disimulados mínimamente en 32 bits alcanzan en este título proporciones realmente escalofriantes. No esperamos mucho de 3DO, pero agradeceríamos infinitamente algo de piedad en la versión final del juego.

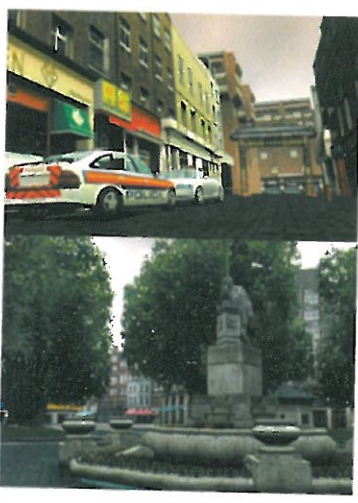
THE GETAWAY

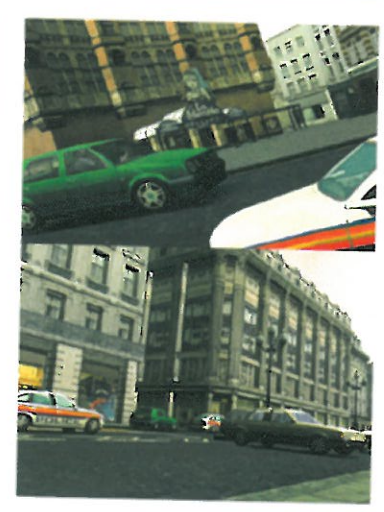
MISTERIO SOBRE RUEDAS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SOHO STUDIO**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **2002**

Aunque Sony va pasando con cuentagotas la información y las imágenes de este juego, son suficientes para dejarnos con la boca abierta cada vez que contemplamos el poco material del que disponemos. O si no, juzgad por vosotros mismos la calidad que se aprecia en las capturas que acompañan a este artículo. Es verdad que a estas alturas, los señores de Soho Studio podrían dejarse de tanta foto (que por cierto, es lo único que ha visto hasta ahora nadie de *The Getaway*... ¡parece que estemos hablando de una sesión fotográfica hecha a un programa, en lugar de un videojuego!) y mostrar algo del juego en movimiento. Pero por el momento, prefieren poner los dientes largos a toda la prensa a nivel mundial, proporcionando detalles más que nada acerca de su argumento. The Getaway tendrá muchos puntos en común con juegos como *Driver* o *Grand Theft Auto*. Los protagonistas serán dos tipos situados cada uno en un lado de la ley (no, no decimos que uno esté en la 'l' y otro en la 'y', sino que son un ex-policía y un criminal) unidos por su particular odio hacia un poderoso jefe del crimen que ha ejercido durante más de 30 años el control absoluto en el East End londinense. A bordo de diferentes vehículos, deberemos recorrer las ultra-detalladas calles de Londres mientras intentamos dar fin al ominoso dominio que el capo Charlie Jolson ejerce sobre la ciudad y sobre sus propias vidas. Y esperamos que, en breve, Soho Studio finalice también su ominoso dominio sobre el extenso material tanto gráficos como sobre todo jugable que, no dudamos, posee sobre este más que prometedor juego. ¡Queremos saber más *The Getaway*, ya!







WORLD RALLY CHAMPIONSHIP











¿EL RALLY DE LOS CAMPEONES?

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EVOLUTION STUDIOS**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **OTOÑO**

Este prometedor *World Rally Championship* es fruto del acuerdo al que ha llegado Sony con International Sports Communicators, gracias al cual la compañía obtiene en exclusiva la capacidad de desarrollar juegos con la licencia oficial de la FIA World Rally Championships durante los próximos cinco años. Pero lo cierto es que, papeleos y acuerdos entre señores importante aparte, este futuro título de conducción tiene un aspecto notable ya sea con licencia oficial o sin ella. Por supuesto, incluirá todos los coches, equipos, conductores y escenarios reales, ubicados en los 14 rallies que conforman el campeonato.

Aunque todavía se encuentra en desarrollo, Sony ha concebido el juego para explotar plenamente las capacidades gráficas de PlayStation 2 (que para eso es su consola, y en teoría deberían conocerla mejor que nadie). Entre otros, se incluyen efectos climatológicos dinámicos, espectaculares deformaciones en los coches y algo innovador para lo cual hemos tenido que esperar a los 128 bits: ¡público de verdad, con *motion capture* incluido! (se acabó por fin ver señores en las cunetas que parecían píxeles acartonados). Aunque se han de mejorar un tanto el modelado y las texturas de los coches (que algunas veces están más cercanos a los de *Colin McRae 2.0* de PS One que a lo que se supone deberíamos ver en PS2), lo que verdaderamente nos ha dejado impresionados han sido los fotorrealistas escenarios, auténticos prodigios de diseño y buen gusto nunca vistos hasta ahora. Esperemos en definitiva que en Evolution Studios "traten de arrancar, por dios" este veloz título para poder disfrutar de él.

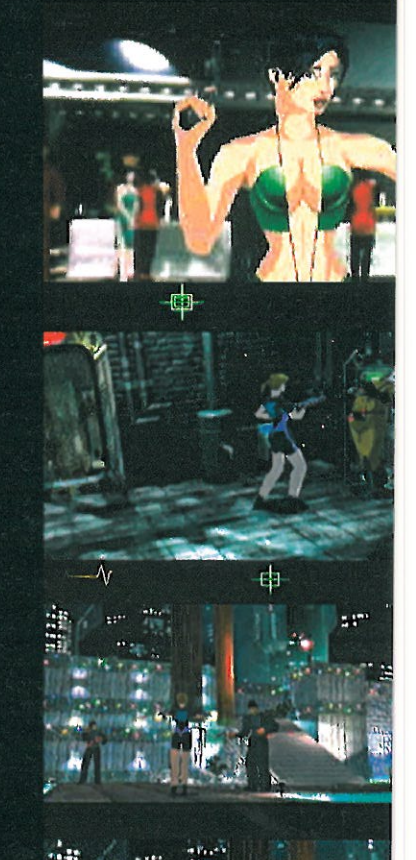


FEAR EFFECT 2
RETRO HELIX

SEXO, MENTIRAS, Y SECUENCIAS DE VÍDEO

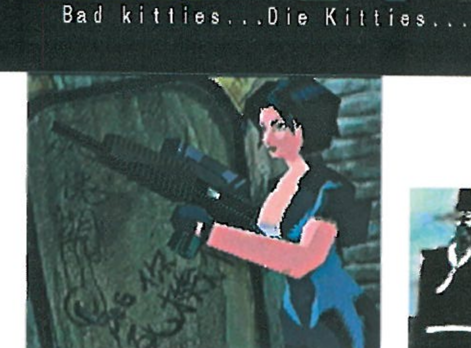
¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KRONOS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

El primer *Fear Effect* maravilló a los amantes de las aventuras gracias a su temática adulta, su atractivo desarrollo, un planteamiento cinematográfico y la aparición de escenas picantes, entre otros. A la hora de plantear su segunda parte, Kronos ha decidido apostar sobre seguro y ofrecer lo mismo aunque potenciado hasta límites sorprendentes. Y por su parte, a la hora de plantear la campaña de publicidad, Eidos ha decidido apostar por las imágenes más provocativas







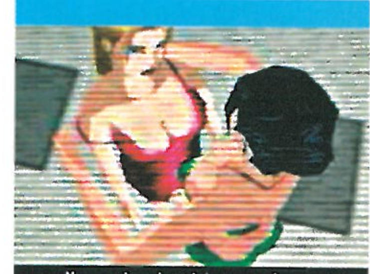


(porque provoca ganas de hincarles el diente) de sus protagonistas femeninas, Hana y Rain, de una manera tal que sólo les falta poner de subtítulo a este juego 'El mejor amigo que hombre (solo) puede tener a mano'. Pero no nos llevemos a engaño, ya que a pesar de los esfuerzos de Eidos, *Retro Helix* aporta mucho más que un apetecible plato visual, especialmente diseñado para suscriptores del Penthouse. Mucho más.

LA PARTE CONTRATANTE DE LA SEGUNDA PARTE

Los acontecimientos de esta segunda parte ocurren poco antes de los de *Fear Effect*. En esta precuela tendremos ocasión de asistir al momento en que tres personajes tan dispares como Hana, Glas y Deke consiguen formar un grupo para algo más que para acribillarse a balazos entre ellos, y poder emprender la misión del primer *FE*. Al principio, el juego nos presenta a Hana y su compañera y amiguita en los ratos libres, la bella Rain Qin, un explosivo dúo al que le encomiendan la misión de recuperar una secuencia de ADN de manos de un ilustre doctor. A partir de aquí, viviremos una trepidante odisea repleta de acción, experimentos genéticos, robots con muy mala baba, espíritus chinos, puzzles de resolución

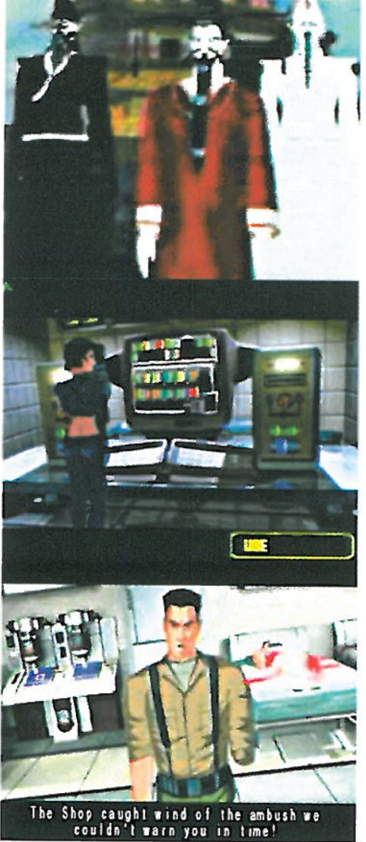
VIVIREMOS UNA TREPIDANTE ODISEA REPLETA DE ACCIÓN, EXPERIMENTOS GENÉTICOS, ROBOTS CON MUY MALA BABA, ESPÍRITUS CHINOS, PUZZLES Y SECUENCIAS DE NOTABLE CONTENIDO ERÓTICO Y ALTO CONTENIDO VIOLENTO

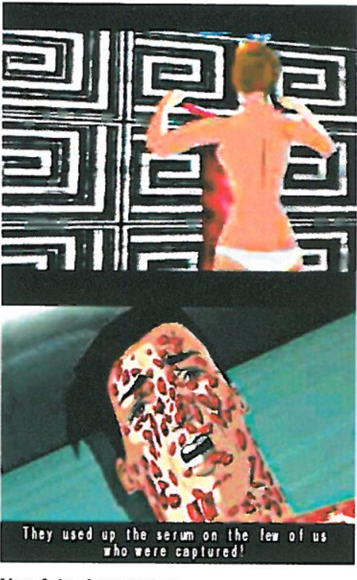




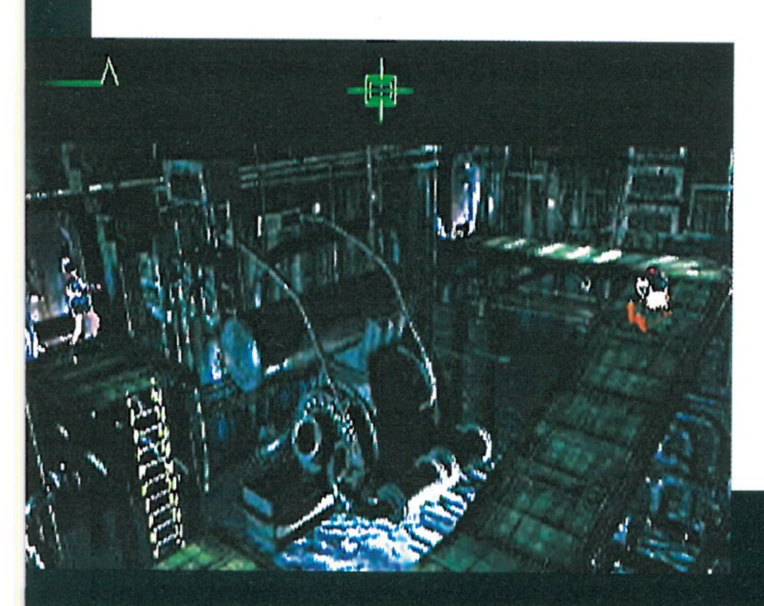
¡NIÑOS, A LA CAMA!

Desde la intro del inicio (con escenas como la de Deke pagando los dudosos 'servicios' de una señorita, o la 'fiestecita' particular de Hana y un amiguete suyo) *Retro Helix* deja claro que el juego ofrece secuencias bastante subidas de tono. Un buen ejemplo de ello sería el final del primer CD, en que vemos a Rain desnuda y atada a una pared mientras un insecto mecanoide le chupa... le sorbe... ehm... bien, siguiente pregunta, por favor. Aunque desde luego, la palma se la lleva el diálogo entre Rain y Hana mientras ésta última se viste. A la pregunta de por qué no va directamente desnuda a la fiesta, la morena protagonista le responde "Porque de esa manera sólo podría esconder una única pistola". Bufffff...





Una foto de nuestro director cuándo tenía pelo y un incipiente acné juvenil.

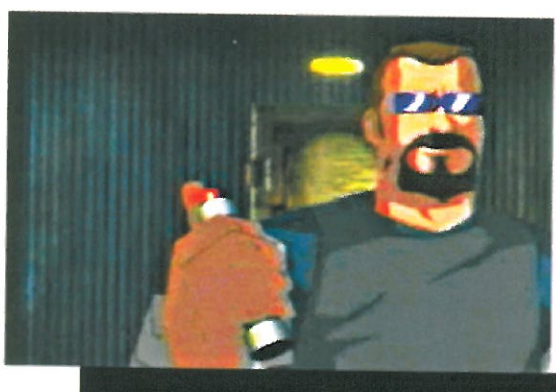














LOS FONDOS SON PELÍCULAS RENDERIZADAS DE DOS O TRES SEGUNDOS DE DURACIÓN, QUE CONSIGUEN SUMERGIRNOS EN ENTORNOS 'VIVOS', Y QUE VAN DE LO CORRECTO A LO SUBLIME

aparentemente imposible y secuencias de notable contenido erótico y alto contenido violento. Todo ello en una historia claramente dividida en dos partes: la primera, en la que nos moveremos en un mundo más 'real', ejecutando misiones de infiltración e intentando llegar a buen término nuestro cometido, ya sea en unas inmundas alcantarillas o en una selecta fiesta privada; y la segunda, ambientada en un extraño mundo onírico en el que tendremos surrealistas encuentros con espectros y que, para variar, acaba con una agradable visita, cual Atlético de Madrid, al mismísimo infierno.

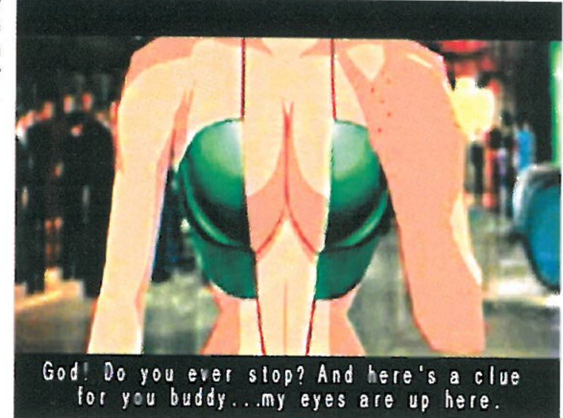
UNA AVENTURA CON AIRES RETRO

Salvo el argumento, prácticamente todos los elementos que vimos en *Fear Effect* vuelven a aparecer en este *Retro Helix*, aunque ampliamente mejorados en su mayoría (que no es poco). El control continúa siendo el mismo que hemos podido disfrutar en juegos del género *survival horror* como *Resident Evil* o *Parasite Eve 2*, y aunque es más fluido que en la anterior entrega,



Nos hemos acabado el juego y todavía no sabemos de que color son los ojos de la protagonista. No sabemos por qué será...

Hana es asidua a los productos de 'Central Lechera Asturiana', por aquello de que 'de lo que se come se cría'.





todavía tiene algunos aspectos mejorables como el sistema de apuntado. Asimismo, el sistema de inventario sigue dejando algo que desear, ya que para poder acceder a un arma u objeto, tenemos que rebuscar entre los ítems que hay antes de éste. Esto propicia que nos acordemos del señor que diseñó el inventario y su parentela más cercana en los momentos en los que aparecemos rodeados de enemigos y tenemos sólo una cuca a la par que inútil arma eléctrica en nuestras manos.

La parte de acción está muy bien integrada con la de aventura (no como lo que vimos en *A Sangre Fría*), basada sobre todo en desesperantes puzzles. No es que éstos sean de difícil resolución, sino que normalmente nos dan muy pocas pistas acerca de la mecánica de estos, provocando situaciones de auténtica exasperación (no habíamos oído semejantes gritos de furia en la Redacción desde que nos enteramos de la última subida de la gasolina).

SOMBRAS PLANAS PARA MUJERES TURGENTES

Gráficamente, *Fear Effect Retro: Helix* continúa manteniendo el atractivo diseño de su antecesor. Los fondos son películas renderizadas de dos o tres segundos de duración, que consiguen sumergirnos en entornos 'vivos', y que van de lo correcto a lo sublime. Sin duda, la mayor pega son los 'enganches' que se producen cuando acaba la animación del fondo y vuelve a empezar, produciéndose situaciones como que de repente todo quede congelado durante unas décimas de segundo. Lo que sin duda no cuenta con ninguna pega es el magnífico diseño de los personajes, con unas texturas sobre las que se aplican sombras planas muy cercanas a lo visto en *Jet Set Radio* para Dreamcast, y que consiguen identificar a los personajes del juego en tiempo real con los que aparecen en las numerosas secuencias de vídeo (no como la enorme distancia visual que, por ejemplo, separa en los *Final Fantasy* a los personajes poligonales de los que vemos en los artificiosos vídeos).

Tan sólo su corta duración y bajo nivel de *replay* (a pesar de contar con diferentes finales en función de las decisiones que tomemos), así como la inexplicable ausencia de traducción y doblaje (es inaudito que un juego de esta calidad, y con textos tan importantes, nos llegue en inglés) impiden a *Fear Effect* convertirse en un auténtico clásico de las aventuras. Aun así, su intrigante argumento y personajes, el contenido adulto de la historia y de algunas escenas, y la magnífica combinación de elementos de aventura gráfica y acción hacen de *Retro Helix* una aventura de la que, en efecto, todos su competidores deberían tener miedo.



MOMENTOS EFFECTISTAS

Entre puzzle frustrante y puzzle frustrante, *Fear Effect* nos permite protagonizar algunas secuencias, cuando menos, curiosas. Éste es el caso del extraño juego de estrategia china, en el que como si de un Stratego de pacotilla se tratara, tenemos que intentar hacernos con la bandera del ejército contrario sin que el nuestro acabe hecho fosfatina. Otros memorables momentos son la conducción del enorme mecha de Glas (entre *Z.O.E*, *Gungriffon Blaze* y esto, este mes estamos algo saturados de *mecha-ndising*) o la majadería de parchís chino que podremos 'jugar' al final del juego.

ARRIBA
- HISTORIA ADULTA Y ATRAYENTE
- GRÁFICAMENTE ESPECTACULAR
- AMBIENTACIÓN MAGISTRAL

ABAJO
- ¡EN INGLÉS!
- SU CORTA DURACIÓN
- ALGUNOS 'ENGANCHES' EN LAS SECUENCIAS DE LOS ESCENARIOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN 

PLANETSTATION Y PROEIN

SORTEAMOS

10 FABULOSOS

FEAR EFFECT 2

RETRO HELIX

PUEDES CONSEGUIR UNO DE LOS 10 EJEMPLARES DE LA AVENTURA CON MÁS CHICHA POR PÍXEL CUADRADO... SI CONTESTAS CORRECTAMENTE ESTA PREGUNTA:

¿CÓMO SE LLAMA LA RUBIA CO-PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A **RAIN**
B **PAMELA ANDERSON**
C **MARILYN MONROE**
D **FEA EFFECT**

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO FEAR EFEECT 2 (PLANET 30)
PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias).
Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 2 de mayo de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 32 de *PlanetStation*.

¿CÓMO SE LLAMA LA RUBIA CO-PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A RAIN
B PAMELA ANDERSON
C MARILYN MONROE
D FEA EFFECT

NOMBRE

DIRECCIÓN

TELÉFONO





C-12 FINAL RESISTANCE

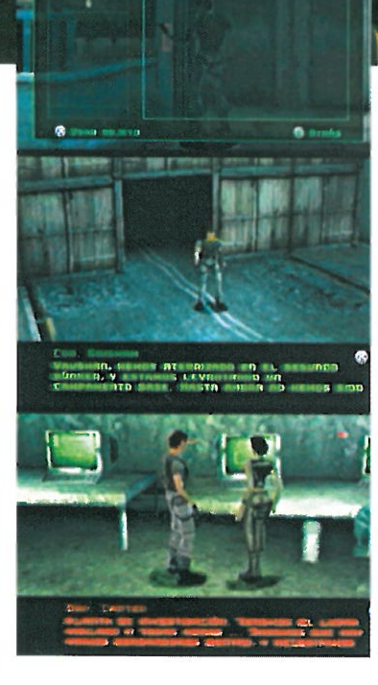
LA TIERRA PARA EL QUE SE LA TRABAJA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CAMBRIDGE STUDIO**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **6.990 PESETAS**

Si algo nos han enseñado películas como *Terminator*, *1997: Rescate en Nueva York* y... ejem, *Transformers: El film* es que el futuro no va a ser precisamente un lecho de rosas. Guerras nucleares que se cargan a todo bicho viviente, invasiones alienígenas que esclavizan a la raza humana... Si no acabamos aniquilándolos nosotros solitos, podéis apostar lo que queráis a que viene alguien y lo hace por nosotros. Por suerte aún queda mucho para que eso suceda, de modo que intentemos levantarnos el ánimo con uno o dos juegos... aunque también podríamos jugar sin más a *C-12* e imaginar que el fin ya está aquí.

En vez de andarse con miramientos y explicarte poco a poco la historia, *C-12* te la echa toda ante los morros de buenas a primeras: la vida humana tal como la conocemos ha sido exterminada por una fuerza intrusa alienígena, y ahora sólo quedan unos cuantos focos de resistencia para rechazarlos. Y nosotros con estos pelos. Encima, los humanos que se rindieron más



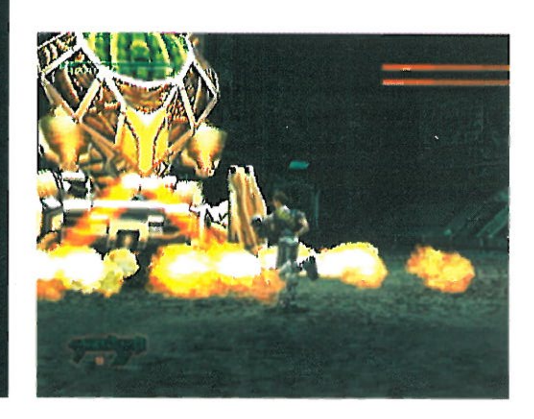




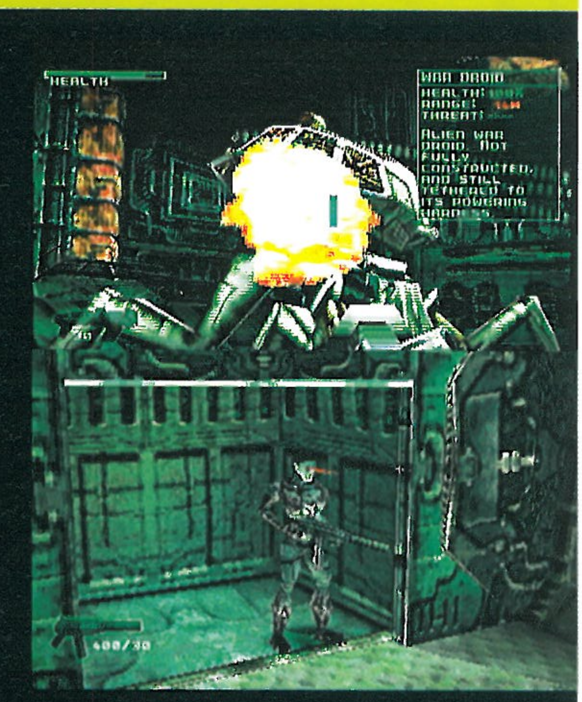


deprisa que los franceses en la Segunda Guerra Mundial, han sido 'dronados'; así es como se llama en la jerga extraterrestre a injertarle a uno un montón de cachos de metal en el cuerpo para convertirlo en un esclavizado guerrero cibernético. Por desgracia, la única forma de vencer al enemigo es usar su propia tecnología en su contra (o sea, como siempre), de modo que al individuo que es la mayor esperanza para la salvación de la raza humana le han implantado unos aparatejos alienígenas a fin de que pueda patear unos cuantos traseros invasores.

EL JUEGO DEDICA TANTA ATENCIÓN A PROPORCIONAR TREPIDANTE ACCIÓN DE DISPAROS COMO A PLANTEAR INGENIOSOS PUZZLES



Igual te pilla por sorpresa, pero el héroe eres TÚ, un comando en plan 'Bruce Willis con camiseta imperio' de nombre Vaughan, y deberás usar el vasto arsenal de armas a tu disposición, o todo lo que veas tirado por ahí; y es que la gente es descuidada, ¿eh? ¿Quién no se ha encontrado alguna vez por la calle una moneda de cinco duros, unas llaves o alguna que otra granada? En fin... Aunque nadie lo diría por su aspecto, *C-12* usa una versión trucada del motor de *Medievil* (al fin y al cabo, el juego es de la misma casa de programación) para ofrecernos un mundo post-apocalíptico como ningún otro. Tal como reza el dicho, si funciona, mejor no menearlo... pero hazlo más bonito, eso sí. La versión final que nos ha llegado del juego es toda una exhibición técnica que ofrece



OJO POR OJO

Pese a que complica un rato largo la posibilidad de que las chicas accedan a salir contigo, llevar tecnología alienígena implantada en el careto tiene sus ventajas. Mira ese atractivo ojo con mejora láser que luce Vaughan, por ejemplo; manteniendo pulsado el botón R2 podemos pasar al modo en primera persona y mirar de esta forma la zona todo lo que queramos. Esto no sólo hace que encontremos a la escoria extraterrestre con mucha más facilidad, sino que también podemos usar esta visión mejorada para identificar interruptores, ítems y demás golosinas que podríamos pasar de largo en circunstancias normales.... y además significa que siempre podemos ir de Terminator si alguien da una fiesta de disfraces. Tope.

CONOCE A TU ENEMIGO

Hay que admitirlo: si queremos tener alguna posibilidad de ganar esta maldita guerra, habrá que saber de lo que son capaces los enemigos. Pero claro, éstos son de la variedad 'malvado ciborg alienígena', así que por desgracia vienen en una gran diversidad de formas y tamaños para sorprendernos y hacernos pupa de la buena. Además del típico dron o zángano alienígena (grande, pesado y, cómo no, estúpido a más no poder) deberemos encargarnos de los algo más ladinos modelos remozados (más esmirriados, pero también más hábiles a la hora de apartarse) y los peligrosos drones flotantes, que no sólo nos darán para el pelo, sino que encima harán sonar la alarma para que acuda una burrada de *aliens* hacia nuestra posición. Ah, y también están los tanques ciborg, que aparecen hacia el final de la primera fase; virgencita, que nos quedemos como estamos...



una cámara espectacularmente suave, texturas de lujo, efectos de luz impresionantes y un entorno poligonal inusualmente sólido.

C-12 USA UNA VERSIÓN TRUCADA DEL MOTOR DE MEDIEVIL PARA OFRECEROS UN MUNDO POST-APOCALÍPTICO COMO NINGÚN OTRO

¡AL LA-DRONE!

Y no sólo son buenos los gráficos; *C-12* dedica tanta atención a proporcionar trepidante acción de disparos como a plantear ingeniosos puzzles fieles al viejo refrán de



Vaughan aplicando la ley de extranjería a los emigrantes del espacio exterior.





El juego está decorado con más ordenadores que la sala de máquinas de *Star Trek*.



NO SALGAS SIN PROTECCIÓN

Además de tener implantado en la frente un bloque de metal brillante bastante antiestético (aunque muy útil para dejarse notas cual puerta de nevera) Vaughan puede sacar partido a varias otras muestras de tecnología alienígena en su lucha contra las filas enemigas. Aparte de la Hoja de Energía con la que empieza la misión (un arma para el combate cuerpo a cuerpo que corta el acero y se puede fregar en cualquier lavaplatos) Vaughan también puede recoger un escudo extraterrestre de múltiples usos. Al pulsar una vez el botón ▲ quedará rodeado por un escudo temporal que le protegerá de todo daño durante unos efímeros segundos. Al pulsarlo dos veces en rápida sucesión una tremenda descarga de energía electromagnética dejará fuera de combate todo aquello que sea remotamente eléctrico (sí, incluidos esos molestos *aliens*) durante un breve periodo.

'¿Puerta cerrada? Busca la llave'. Pero no es tan sencillo. Si bien a menudo iremos en búsqueda de esa tarjeta necesaria para abrir el camino, hay muchas otras tareas que podremos probar. Ya sea movernos a hurtadillas sin que nos detecten los 'drones' a lo *Metal Gear Solid*, pegar unos tirillos a los *aliens* con una torreta armada desde un punto estratégico, o dar cuenta de humanos importantes a los que estén a punto de dronar. Todo ello acompañado con un nivel de dificultad alto que reta constantemente al jugador, siguiendo la tradición de los mejores juegos de acción europeos (¿alguien recuerda el españolísimo juego *Game Over* para ordenadores de 8 bits?).

Muchos pensaréis a estas alturas del artículo que estamos ante una nueva obra maestra para PlayStation, pero lamentablemente, nada es perfecto y *C-12* tiene algún punto oscuro que le impide situarse entre la flor y nata de la consola. El más notable es la ausencia de un argumento que empuje al jugador a avanzar. La trama es tan simple que parece escrita por un Action Man y los personajes, al contrario que en *Medievil*, no tienen el más mínimo carisma por mucho que el protagonista tenga un ojo biónico más sofisticado que un canapé untado con Ferrero Rocher. Ni siquiera queda el aliciente de pasarse el juego para ver espectaculares secuencias de vídeo, porque en este espectacular título brillan por su ausencia.

Por suerte el sistema de control es de lo mejor que hemos visto últimamente, y nos permite realizar con suma facilidad un montón de acciones: mover bloques, andar con sigilo, examinar el entorno con la vista en primera persona... Pero lo mejor de todo es el genial sistema para apuntar automáticamente: mientras presionamos R1 tendremos siempre al enemigo más cercano en el punto de mira y mientras podemos movernos con total libertad por todo el escenario.

Finalmente, no queremos acabar este artículo sin felicitar a Sony por el notable doblaje de las voces al castellano, que están a años luz de los infames alaridos de mariachi afónico que hemos padecido en *Time Crisis: Project Titan*. Es de agradecer que la compañía madre de PlayStation siga cuidando a sus usuarios europeos de consolas de 32 bits con juegos tan buenos como *C-12*, sobre todo teniendo en cuenta que en Japón el recambio generacional de la PS2 está más que consolidado.

ARRIBA

GRÁFICOS APOCALÍPTICOS
CONTROL SOBERBIO
COMBINA ACCIÓN Y PUZZLES

ABAJO

PERSONAJES MUY SOSOS
GUIÓN RAMPLÓN
¿DÓNDE ESTÁN LOS VÍDEOS?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●○







ISS PRO EVOLUTION 2

¡PASO AL REY DEL FÚTBOL!

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **6.990 PESETAS**

El *ISS 2000* que vio la luz hace pocos meses supuso un patinazo de Konami y una decepción para los sibaritas futboleros que consideraba con toda justicia a la casa japonesa como la dominadora en el terreno balompédico. Pero ya os dijimos en su momento que aquello se explicaba por tratarse de una plana conversión del último *Perfect Striker* de Nintendo 64 (aunque tampoco se trate de acusar a la pobre comecartuchos de todas las desgracias videojueguiles... ¡jo, jo, qué malos somos!). Lo bueno estaba por llegar, y ya está aquí, con la nueva versión de aquel juego que nos maravilló el año pasado.

ISS Pro es fútbol de verdad, fútbol con mayúsculas, una experiencia inigualablemente sutil y verosímil. Necesitaríamos media revista para ponderar suficientemente este lanzamiento, pero sí conviene poner el acento en algunos aspectos.

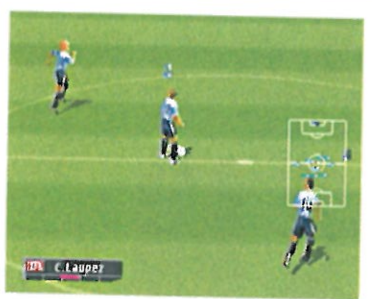
CON LICENCIA PARA JUGAR

El único talón de Aquiles destacable es que, incluso seleccionando la máxima velocidad de juego, puede darte la sensación de que a los futbolistas les falta una quinta velocidad. No es un defecto grave a no ser que seas un fanático de los arcades. Tampoco Konami se ha lucido precisamente con el narrador, que es de la escuela TVE, o séase de perfil bajo, especialista en decir obviedades con tono monocorde ("minuto 85... el resultado es de 2 a 1..."). En definitiva, esto no son más que lacras anecdóticas que se pueden perfectamente obviar teniendo en cuenta todo lo que nos queda por disfrutar.

KONAMI DA UNA NUEVA VUELTA DE TUERCA A LA JUGABILIDAD AL FACILITAR LA EJECUCIÓN DE JUGADAS A MENUDO IMPOSIBLES COMO LOS REMATES EN PLANCHA O DE TIJERA

El flamante contrato suscrito por Konami con la FIFPRO les ha permitido incluir de una vez nombres reales, aunque vaya desde aquí un tironcito de orejas porque las plantillas no están actualizadas. Además, Sudamérica sigue sin dar su brazo a torcer y vuelven a la cita los Roberto Corlos, Batustita y compañía. Tanto da, porque contamos con un editor completísimo para rebautizar jugadores (entre los *licenciados* también se les ha colado algún gazapo, del tipo Cañizarez) o crearlos atendiendo a un sinfín de características y detalles, como el pie dominante del futbolista o el tipo de





Por suerte, como en la vida real, la delantera de la selección nacional cuenta con Raúl, que siempre está en el área dispuesto a 'echar una mano'.

tacos que gasta (los tacos de las botas, no la forma en que le protesta al árbitro).

HACIENDO ISSTORIA

La ya conocida Master League cuenta ahora con dos divisiones, lo que prolonga la vida del juego al permitir plantearse el reto de subir un equipo modesto a la máxima categoría. Es una pena que el multijugador no pueda entrar en acción en este terreno, si bien el juego tiene alicientes de sobra para saciar las ganas de pique con los colegas. Konami da una nueva vuelta de tuerca a la jugabilidad al facilitar la ejecución de jugadas a menudo imposibles como los remates en plancha o de tijera, los taconazos, las paredes y esos maravillosos pases al hueco que son ya marca de la casa sin recurrir a las disparatadas combinaciones botoneras que no te dejan ni un dedo libre siquiera para rascarte la nariz. Si no tienes amigos también te lo pasarás en grande, porque *ISS Pro Evolution 2* es el juego de fútbol menos rutinario del mundo. La clave de todo radica en la inigualable Inteligencia Artificial de los equipos rivales. Los jugadores encadenan acciones de enorme realismo. Vemos cómo en ocasiones fallan cuando se lanzan para cabecear en plancha, cómo cambian de estrategia y nos sorprenden con un servicio de córner en corto, cómo ejecutan un control colocando la puntera para amortiguar un pase largo... y obviamente todo ello también está a nuestro alcance, servido por unas precisas y variadas animaciones.
Por fin, gracias a todo ello, podemos decir que tenemos delante el simulador futbolístico con más garra y más disfrutable para PlayStation.

EL FLAMANTE CONTRATO SUSCRITO POR KONAMI CON LA FIFPRO LES HA PERMITIDO INCLUIR DE UNA VEZ NOMBRES REALES, AUNQUE VAYA DESDE AQUÍ UN TIRONCITO DE OREJAS PORQUE LAS PLANTILLAS NO ESTÁN ACTUALIZADAS

¡ESTE AÑO SUBIMOS!

Tomar las riendas de un equipo modesto para subirle de categoría y hacerle campeón mundial no es un desvarío megalómano si tenéis la suficiente paciencia. En *ISS Pro Evolution 2* podréis escoger el *grande* de vuestros amores y cambiar una y otra vez de proyecto como el Jesús Gil de los buenos tiempos. La nueva Liga Máster tiene dos divisiones. Hay clasificaciones, calendarios, estadísticas de goles, de pases... Desde luego, mucho mejor y más completo que ciertos 'managers' que parecen un monumento al tedio.



ARRIBA
- AÚN MÁS INTUITIVO QUE EL ANTERIOR ISS
- MEJORES ANIMACIONES Y MENÚS
- (SEMI) LICENCIA OFICIAL

ABAJO
- CIERTA LENTITUD
- LIGA PARA SÓLO UN JUGADOR
- NARRADOR SOSAINAS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN ●●●●◐





DUCATI WORLD

EL HONOR DE LAS DUCATI

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ATD**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Tomando como referencia indisimulada el mítico *Gran Turismo*, *Ducati World* ha conseguido algo que hasta ahora le estaba casi prohibido a los moteros playstationeros: trasmitir la sensación de conducir una moto de nuestro garaje particular en plena competición. Desde luego, después del lanzamiento del impresionante *Moto GP* de PS2, este título desarrollado por Attention to Detail (los creadores de la saga *Rollcage*) puede quedar algo ensombrecido. Pero os aseguramos que todo aquel que no tenga la 128 bits más cara del mercado, que cuide a su moto como nuestro director Drako los cuatro pelos craneales que le quedan y además sienta predilección por una de las marcas más legendarias del sector, la italiana Ducati, no puede encontrar nada mejor y más completo en el mercado que este título de Acclaim (aunque a decir verdad, el resto de competidores dejaban el listón a la altura de las cejas de Jordi Pujol).

SÚBETE A LA MOTO

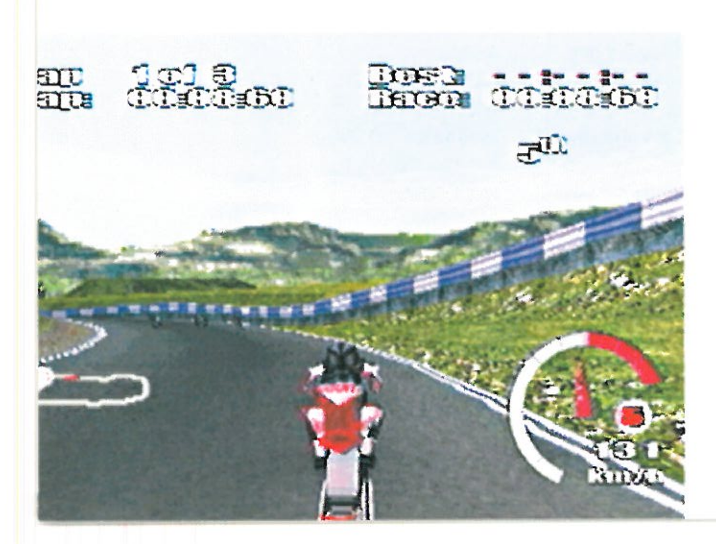
Tres son los puntos fuertes de este juego. Para empezar, su vocación de hacer que el jugador tenga la impresión de estar conduciendo una moto y compitiendo contra otros cinco moteros a bordo de sendas Ducatis. La gran variedad de motocicletas disponibles (sobre las 30, desde las clásicas de la década de los cincuenta a las mas modernas supersport), sus correctos modelados gráficos y, sobre todo, su excelente control, que responde de una manera bastante realista a las derrapadas, las plegadas, las levantadas de rueda e incluso el espectacular burn-out (esa vacilada que consiste en dar vueltas con la moto como una peonza gastando más neumático que sueldo José María Parada en maquillaje) pueden dejar contento a cualquier

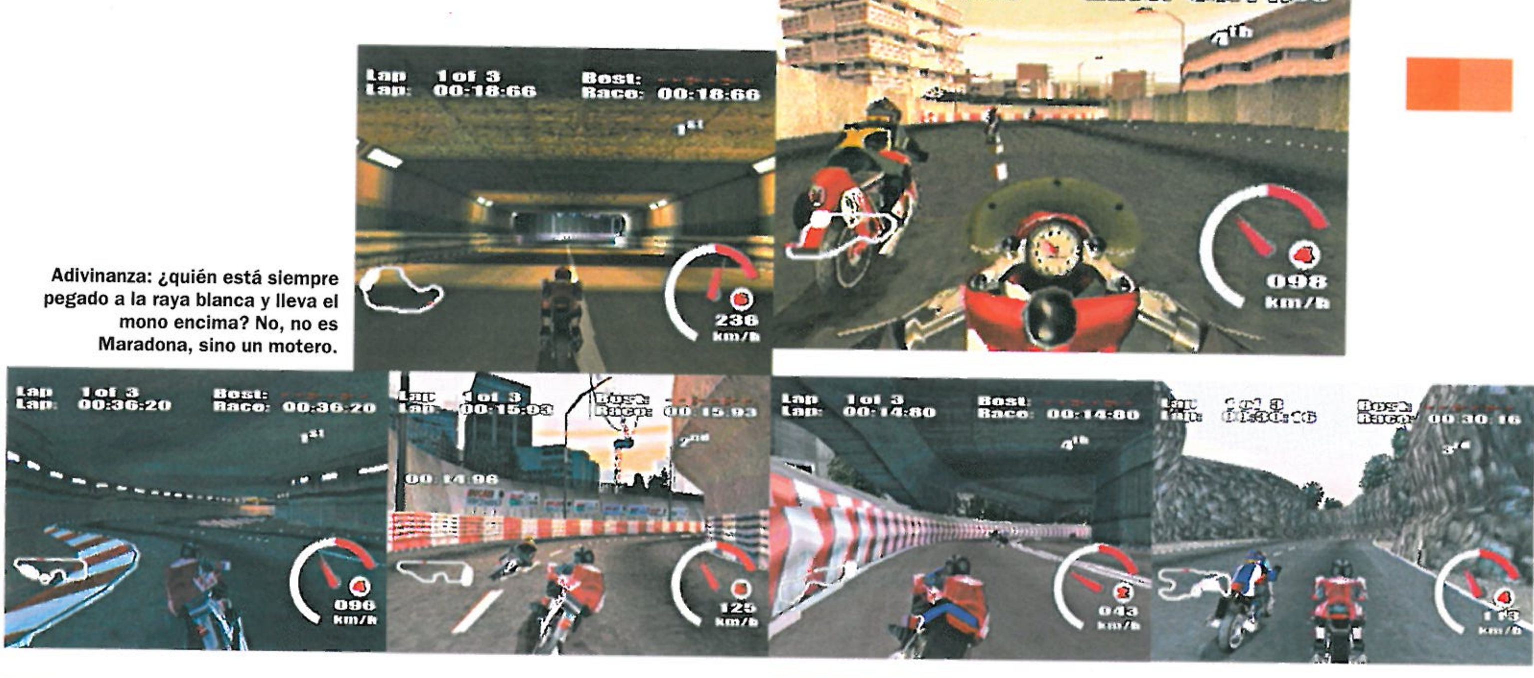
DUCATI WORLD HA CONSEGUIDO ALGO QUE HASTA AHORA RESULTABA IMPOSIBLE A LOS PLAYSTATIONEROS: TRANSMITIR LA SENSACIÓN DE CONDUCIR UNA MOTO



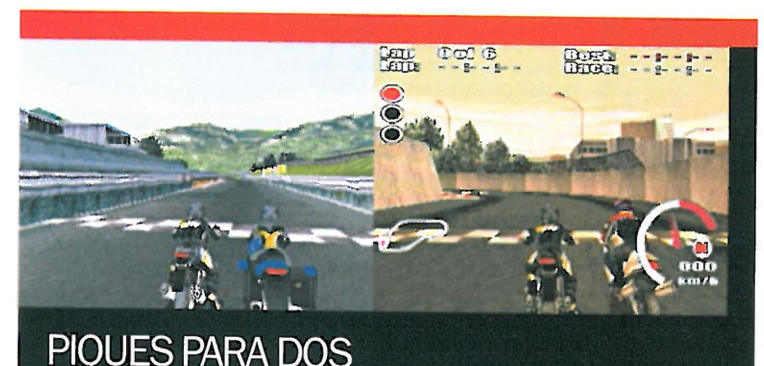
LICENCIA PARA DERRAPAR

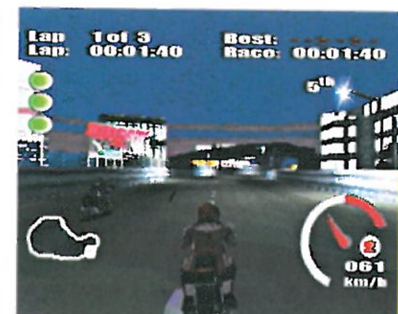
Desde la aparición de *Gran Turismo*, las licencias de conducción se han convertido en una especie de toque de "clase" (tipo vodka con martini *jamesbodiano*) que todo juego de carreras "con pretensiones" que se precie no puede dejar de incluir. *Ducati World* también contempla este tipo de desafíos de habilidad que nos permitirán acceder a competiciones de cinco niveles distintos, con unas pruebas bastante bien ideadas que nos obligarán a apurar hasta el último milímetro las curvas (deberemos pasar por encima de los "pianos") y nos harán buscar trazadas más inverosímiles que una tesis aristotélica de Cañita Brava.





Adivinanza: ¿quién está siempre pegado a la raya blanca y lleva el mono encima? No, no es Maradona, sino un motero.







PIQUES PARA DOS

Tal vez el modo de juego más original de *Ducati World* y el que más valorarán los moteros es el "challenge". La cuestión consiste en imitar a un par de pistoleros del Oeste aunque cambiando las colt 45 por dos motos para ver quien se recorre el circuito más rápido. Podremos enfrentarnos a un oponente ya seleccionado por el juego (entre ellos el mítico campeón de Superbikes Carl Foggarthy) con una moto o una cantidad de dinero en juego o bien retar a un coleguilla a que se apueste con nosotros alguna de sus ducatis más preciadas o una cantidad determinada de dólares virtuales. En el caso de que tengamos que ajustar alguna cuenta pendiente, el asunto puede picar más que un pimiento morrón.

aficionado al motor. Además el comportamiento de los rivales aporta 'picante' a las carreras (se estrellan contra los muros ellos solitos o nos empujan sin compansión en medio de una curva) y, salvo unos irreales 'grindeados' por las paredes a lo *Tony Hawk* que no sabemos muy bien que pintan en el juego, el desarrollo de las carreras tiene una agradable vocación 'realista' (las impresionante caídas y revolcones de nuestro motorista dan buena fe de ello).

LA POCA VARIEDAD DE CIRCUITOS HACE UN POCO REPETITIVAS LAS DISTINTAS COMPETICIONES

PONGA UNA DUCATI EN SU VIDA

El segundo atractivo de este título es su notable profundidad. Debido a su estructura *granturismera* (modo carrera rápida y modo Ducati Life) no nos dedicaremos únicamente a correr por correr, sino que, a base de licencias a lo *GT* y numerosas ligas y competiciones de diferentes modelos que nos darán dinero para nuestros gastos podremos ir incrementando poco a poco nuestro garaje de Ducatis, mejorando cada una de nuestra de nuestras motos con diversos accesorios e incluso renovando nuestro vestuario (casco y chaqueta) para ponernos más 'monos' (por si no lo habéis pillado, intenta ser un chiste). Lamentablemente la poca variedad de circuitos, sólo nueve con sus copias en sentido inverso, y desde luego ninguno de ellos para dejarle a uno con la boca abierta, hace un poco repetitivas las distintas competiciones.

Y como tercera baza de juego encontramos su buena fluidez de juego con mínimas ralentizaciones y un excitante sentido de la velocidad (sobre todo con la vista desde el manillar de la moto): os podemos asegurar que habrá veces que os creáis a bordo de un cohete supersónico. En el resto del apartado técnico encontraremos cosas buenas (la solidez de los entornos, los excelentes efectos sonoros de los motores, el escaso pop-up, los sombreados o efectos de luz y la alta resolución en general de las coloristas texturas) y otras bastante mediocres (como el pedazo de cabezón a lo Manuel Chaves que luce nuestro motorista, corredores que aparecen de la nada cual Casper el fantasma, un criminal clipping cuando nos acercamos a los bordes del circuito y una cargante banda sonora techno/pesadillesca).

Ducati World no es una obra maestra y puede cargar a aquel que odie la marca italiana, pero cualquier motero que desee disfrutar en su PlayStation de un juego completo, variado, trabajado y sobre todo con el *feeling* y la jugabilidad indispensables para divertirse tiene muy pocas opciones más fiables que ésta a las que agarrarse.

ARRIBA

MUY JUGABLE Y CON FEELING MOTERO

GRAN VARIEDAD DE MOTOS Y OPCIONES DE JUEGO

EXCELENTE SENSACIÓN DE VELOCIDAD

ABAJO

CIRCUITOS ESCASOS Y ALGO SOSOS

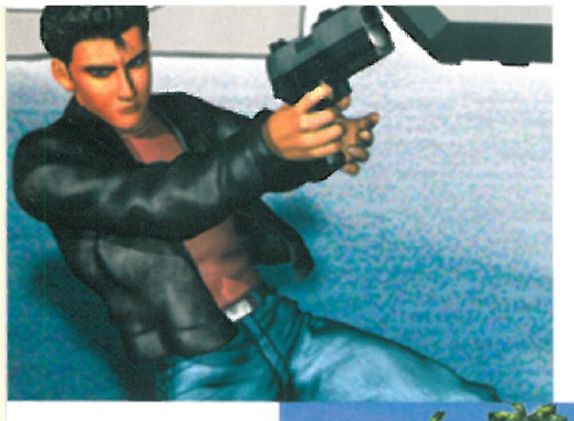
ESE CLIPIINNNNG...

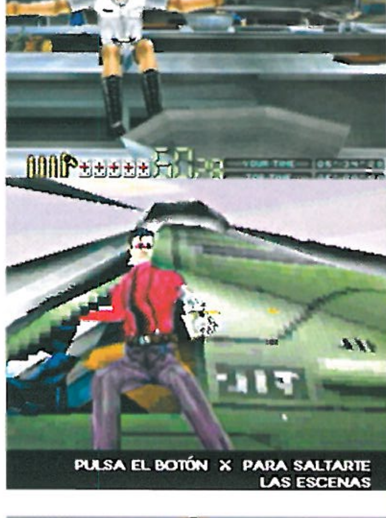
QUE EXISTA MOTO GP

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN 











Viendo la 'calidad' de la secuela, es posible que los programadores pasen de la 'Operación Titán' a la 'Operación Tintanlux', dándole a la brocha gorda en las oficinas de Namco.

TIME CRISIS OPERACION TITAN

TIME CRISIS OPERACIÓN SURVIVOR

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **¿CASTELLANO?**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **6.900 PESETAS (7.900 CON G-CON)**

Tres años y medio para esto. Tres años y medio es el tiempo que les ha costado a los señores de Namco (tampoco han ido lo que se dice como una bala) coger la excelente versión de *Time Crisis* para PlayStation y realizar su continuación, o más bien su *contimoción*. Y es que lo único que tiene este esperadísimo *Time Crisis Operación Titán* de titánico es la desfachatez de los programadores (después de jugarlo, todavía se nos hace extraño que sean los señores de Namco) al intentar colarnos este mediocre juego de pistola después de estar tanto tiempo esperando y oyendo maravillas acerca de algo que nunca debió llegar a realidad. Y por si queda alguna duda: sí, nos ha sentado como un tiro el haber tenido ocasión de 'disfrutar' con este juego, ¿qué pasa?

EL RE-TIRO DE UNA SAGA

Los usuarios de PlayStation ya nos habíamos resignado a no ver nunca por nuestras pantallas una conversión de la extraordinaria máquina arcade con dos pantallas *Time Crisis 2* (algo bastante complicado de trasladar a un formato doméstico). Es por eso que en cuanto Namco anunció la salida de *Operación Titán* para PSX, una especie *Time Crisis 1 1/2* que aunaría lo mejor de ambas partes, a los amantes del gatillo fácil (y no estamos hablando de ningún tipo de zoofilia) se nos dispararon las ganas de ponerle las manos encima. Hasta que se las hemos puesto.

NI SIQUIERA LA ACERTADA MECÁNICA DE TIME CRISIS CONSIGUE DOTAR DE ALGO DE DIVERSIÓN A ESTE TÍTULO QUE HA PERDIDO TODO EL FRENÉTICO DESARROLLO Y LA TENSIÓN DE SU ANTECESOR

El argumento de las nuevas correrías de Richard Miller lo podría haber escrito Lorenzo Lamas o Chuck Norris (o cualquier protagonista de película bananera de tiros de sobremesa) en una noche de juerga. En esta ocasión, la historia comienza con el bueno de Richard acusado de un crimen. Y no, no le acusan de protagonizar algo de la calaña de *Titán*, sino del asesinato del presidente de Karuba Xavier Serano, algo de lo que no es culpable. Es entonces cuando se embarca en una odisea plagada de tiroteos en barcos, tiroteos en aeropuertos (una escena clavada a *La Jungla 2*) y, en definitiva, tiroteos en todo tipo de estereotipadas localizaciones y contra enemigos que hace tiempo







olvidaron lo que era el carisma. Cabe señalar entre éstos la reaparición de (¡oh, qué sorpresa!) Wild Dog, el adversario de Miller en el primer juego, que misteriosamente salvó la vida y consiguió, junto al papel estelar de malo en *Titán*, el implante especial de una ametralladora en el brazo (¡Guao!).

DESDE RESIDENT EVIL: SURVIVOR, NO HABÍAMOS VISTO CAER TAN BAJO A UNA SAGA DE GRAN RENOMBRE Y CALIDAD

LA CRISIS DE NAMCO

Lo único que este juego ha ganado respecto a *Time Crisis* es resolución de pantalla. Y la verdad, para lo que hay que ver, se la podían haber ahorrado. Este aumento de resolución ha disminuido proporcionalmente el número de polígonos que puede mover el juego, propiciando la aparición de enemigos con las mismas animaciones, fluidez y salero para moverse que un monigote de *Point Blank* (¡y eso que éstos últimos están hechos en 2D!). Los adversarios del primer *TC*, aunque bastante cuadradotes, se movían y reaccionaban en función de nuestros disparos de distintas maneras. Los de *Titán* no. Ahora, cualquier oponente que acribillemos (de la gran 'variedad' que hay de ellos, como señores con traje verde, señores con traje azul, señores con traje rosa... ¿lo vais pillando, no?) caerá, rodará o se morirá exactamente de la misma forma. Para rematar la faena, los escenarios tienen menos detalle que la cara de un click de Playmobil y las texturas son bastante toscas (especialmente, las de los rostros de los personajes).

Tanto los efectos de sonido como algunas melodías son las mismas que las de *Time Crisis*, ya sea esto un guiño nostálgico o un exponente de la política "hale, hale, deprisa que hay que acabar el juego antes de que PlayStation se vaya al garete". Pero lo que realmente no tendrían que haberse cambiado son las voces, horriblemente dobladas en un castellano de sudamérica, de una calidad ínfima, que superan incluso a las que en su día escuchamos en *Syphon Filter*. Gracias a ello, hay momentos en el juego que van desde lo risible a lo pavoroso, pasando por lo ininteligible (os juramos por nuestra trompa de eustaquio que no hemos conseguido entender nada de lo que dice, en teoría en 'castellano', el enemigo final de la primera fase).

Ni siquiera la acertada mecánica de *Time Crisis* (que exige una pistola y un pedal para poder agacharnos y recargar) consigue dotar de algo de diversión a este título que ha perdido todo el frenético desarrollo y la tensión de su antecesor, y que ante todo lo convierte en un decepcionante lanzamiento. Desde *Resident Evil: Survivor*, no habíamos visto caer tan bajo a una saga de gran renombre y calidad. Definitivamente, Namco, no te reconocemos.



NOVEDADES EN LA RECÁMARA

Project Titan **incorpora un curioso marcador que indicará la cantidad de 'combos' que realicemos, es decir, la cantidad de enemigos que consigamos derribar seguidos sin fallar, con lo que se premia más la buena puntería (que es lo que les ha fallado a los programadores a la hora de desarrollarlo) que el gatillo rápido. Pero sin duda, lo mejor del juego (que es decir mucho en este caso) es la posibilidad de rotar los escenarios en los enfrentamientos contra enemigos finales. En ese momento aparecerán dos flechas a cada lado de la pantalla que, cuando las disparamos, nos transportan a otra localización desde la que podemos tener un punto de vista más ventajoso de la acción. Aunque es una innovación de agradecer, hay ocasiones (como el enfrentamiento contra el segundo jefe final) en las que parece que no se ha acabado de pulir, ya que los enemigos ¡disparan a todas direcciones menos a nosotros! Un cúmulo de virtudes, como veis.**

ARRIBA
- OTRO JUEGO DE PISTOLA
- LA POSIBILIDAD DE ROTAR EL ESCENARIO
- COMO PARODIA ESTÁ MUY BIEN...

ABAJO
- ...PERO COMO SECUELA ES HORRIBLE
- GRÁFICAMENTE OBSOLETO
- FEELING BAJO MÍNIMOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	1,5

PUNTUACIÓN





Patxi, mira que te dije que no le pusieras ese champú marca 'Michael Jackson' a tu dálmata, que al final se quedaría sin pelo negro...





102 DÁLMATAS CACHORROS AL RESCATE

EL MEJOR AMIGO DEL NIÑO

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CRYSTAL DINAMICS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.990 PESETAS**

102 Dálmatas: Cachorros al Rescate es un juego de plataformas que, para bien o para mal, está claramente orientado al mercado infantil. Algo lógico si tenemos en cuenta que los protagonistas del juego son los dálmatas, esos perros que ya han protagonizado varias películas para la fábrica de sueños infaltiles de Walt Disney, y que se distinguen por tener más manchas que el historial laboral de El Dioni.

Basado en una jugosa licencia fílmica, este plataformas no se aleja demasiado de lo visto en otros títulos del género como *Spyro*, por ejemplo, aunque en *102 Dálmatas* encontramos un desarrollo en las fases mucho más simple de lo habitual y un nivel de dificultad en el que no perdería una partida ni Stevie Wonder con la televisión desenchufada. Claro que por otro lado también se ha de tener en cuenta que va dirigido a usuarios que empiezan a familiarizarse con el mundo de los videojuegos, y que en todo momento intenta evitar posibles frustraciones traumáticas que alejen a éstos de las consolas.

LAS VOCES ESTÁN DOBLADAS MAGISTRALMENTE AL CASTELLANO POR LO QUE NO HAY PROBLEMA PARA ENTENDER TANTO A LOS CACHORROS COMO A LA MALVADA CRUELLA DE VILLE Y SUS SECUACES

Desde este punto de vista hay que reconocer que el juego es atractivo: los gráficos son coloristas y llaman la atención pese a sus evidentes limitaciones técnicas, el control es sencillo e intuitivo y las voces están dobladas de una forma magistral a nuestro idioma.

Otro punto positivo es la considerable longitud de *102 Dálmatas*, debido a su gran cantidad de fases y a los múltiples objetivos a cumplir en cada escenario. Aparte de encontrar la salida al siguiente nivel deberemos rescatar a todos los dálmatas encerrados, recoger 100 huesos (algunos de ellos enterrados en el suelo) y ejecutar mini-tareas específicas que varían de un nivel a otro. Para rematar la faena Cruella aparece en diversas ocasiones en su papel estelar de jefe final y tendremos que derrotarla con un poco de ingenio.

Se suele decir que los juegos aptos para niños son 'para todos los públicos'. En el caso de *102 Dálmatas* nos negamos a poner esa etiqueta porque esto es SÓLO para niños. Si estás más cerca de la generación de *Barrio Sésamo* que la de los *Teletubbies* te divertirás mirando cómo te aparecen canas en el espejo.

DÁLMATAS JUGANDO A LAS DAMAS

No sólo de saltos y de *Pedigree Pal* vive el perro, así que durante la aventura podremos disfrutar de mini-pruebas como reventar burbujas de jabón con una pistola de agua, recoger donuts desde una montaña rusa o practicar el tiro al blanco con balines. También hay extras a los que tendremos acceso conforme avanzamos en la partida principal: desde el típico mini-golf hasta las Damas, pasando por el popular (al menos en nuestra lejana infancia) juego del *Laberinto*.

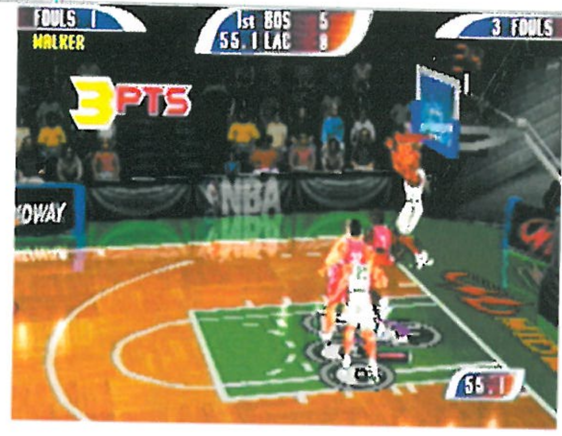
ARRIBA
EXCELENTE DOBLAJE CASTELLANO
ASEQUIBLE PARA NIÑOS
MUCHOS MINI-JUEGOS

ABAJO
TÉCNICAMENTE MEJORABLE
SOPORÍFERO PARA ADULTOS
MUY ORIGINAL NO ES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	2,5

PUNTUACIÓN 









- ¿Y tú de qué te disfrazaste en carnaval?
- De Calimero.
- Pues debiste necesitar un huevo de Pterodáctilo, porque con ese cebollón...



NBA HOOPZ

¡TRES PUNTOS, COLEGA!

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **6.990 PESETAS**

Este mes tenemos doble representación de uno de los deportes con más riesgo (hay que tener en cuenta que es en el que hay más 'dobles') gracias a la aparición del nuevo representante del mítico *NBA Jam* en PS2 y PS One: *NBA Hoopz*. Y lo cierto es que, salvando las distancias técnicas entre una y otra consola, la versión de 32 bits se encuentra casi a la altura de su hermana mayor (mayor en bits y, sobre todo, en precio). Las lustrosas canchas están muy bien recreadas, el público (aunque sigue teniendo la apariencia de una valla de cartón-piedra como viene siendo habitual) está mínimamente animado, la 'física' del juego es aceptable y la Inteligencia Artificial, aunque algo limitada en los jugadores de nuestro equipo, está muy ajustada en los rivales propiciando unos encuentros ni demasiado fáciles ni demasiado frustrantes. Asimismo, las animaciones de los personajes son bastante fidedignas y variadas (no como las de PlayStation 2, algo más 'ortopédicas') y las texturas, aunque algo pixeladas y de baja resolución, tienen buenos detalles como las conseguidas caras de los jugadores.

Respecto a los cambios jugables, sólo señalar la inclusión de un tercer jugador y del botón Hoopz, que permite hacer fácilmente y sin necesidad de complicadas combinaciones 'cascadedos' toda clase de espectaculares jugadas. Debido a esta facilidad y a la concepción arcade que rodea el transcurso de los partidos, sin pausas ni respiros (por citar dos ejemplos, no hay fuera de banda y las faltas se aplican de una manera bastante peculiar) *Hoopz* no acabará de satisfacer a los más puristas. Aunque tampoco satisfará a aquellos que hayan probado la versión para PlayStation 2, ya que incomprensiblemente no se han incluido los divertidos mini-juegos (Around the World, 21, etc.) que incluye la versión para la nueva consola de Sony. *NBA Hoopz* no pasará a los anales de los simuladores deportivos, pero puede hacerse un hueco entre los arcades más rápidos y divertidos.

DEBIDO A LA CONCEPCIÓN ARCADE QUE RODEA EL TRANSCURSO DE LOS PARTIDOS, SIN PAUSAS NI RESPIROS, HOOPZ NO ACABARÁ DE SATISFACER A LOS MÁS PURISTAS

PELOTAS DE FUEGO

En *NBA Hoopz* se ha mantenido uno de los elementos clásicos que apareció por primera vez en *NBA Jam Tournament Edition*: los jugadores 'on fire'. Cuando un baloncestista consiga meter tres canastas consecutivas, entrará en este estado, gracias al cual cada vez que toque la bola ésta arderá en llamas cual redactor de Planet mirando fotos de Angelina Jollie. Gracias a ello sus estadísticas subirán, será más rápido y podrá realizar mates (aún más) espectaculares hasta que el contrario anote un tanto.



ARRIBA
UN ARCADE RÁPIDO Y FURIOSO
¡HASTA SEIS JUGADORES!
VUELVE NBA JAM

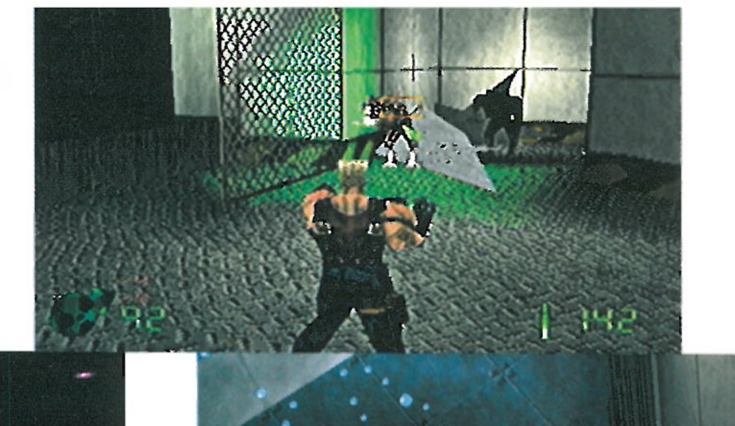
ABAJO
¡¿DÓNDE ESTÁN LOS MINI-JUEGOS?!
ALGUNAS RALENTIZACIONES PUNTUALES
NO APTO PARA PURISTAS

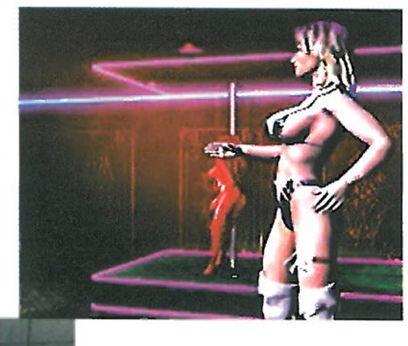
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN 







Suponemos que econtrarás a *Duke Nukem* en la sección de juegos educativos, porque desde luego sus personajes 'enseñan' lo suyo.



DUKE NUKEM LAND OF THE BABES

ES HORA DE PATEAR ALGUNOS TRASEROS...

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **N-SPACE**
EDITOR **TAKE 2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

La nueva visita de esta temporada al reino de *Nukem* nos ofrece un Duke que sigue tan risible como siempre: es exagerado, egoísta, misógino según los estándares culturales modernos, un chovinista sin par y, cosa importante, totalmente inconsciente de su propia naturaleza unidimensional. Lo malo es que esta vez dichos rasgos no se pueden atribuir solamente al principal jugador, sino al producto en general...

Aunque consigue a duras penas superar a su antecesor, *Time To Kill*, esta última entrega en tercera persona luce unos valores de producción de pura pena y, de resultas, n-Space ha tenido que recurrir a vender el juego haciendo hincapié en las garruladas que suelta su protagonista, así como el tufillo casposo que emana de todo el juego. Más que reforzar una parodia eficaz, el retrato que de las mujeres hace *Land Of The Babes* parece demasiado sincero y hace que uno se pregunte si los miembros del equipo de desarrollo realmente 'entendieron' *Duke Nukem 3D*. Hablando claro, esto no es un juego adulto clasificado para mayores: es un título hortera lleno de pechos y traseros siliconados y pensado para que los adolescentes de sexo masculino se dejen la paga en él.

LOS MÉRITOS DE UN DISEÑO DE NIVELES SÓLIDO, SI BIEN ALGO FALTO DE ORIGINALIDAD, SE DILUYEN DEL TODO ENTRE TEXTURAS TOSCAS, HILARANTES FALLOS GRÁFICOS Y CONTROLES TAMBALEANTES

¡...Y MASCAR CHICLE!

Los méritos de un diseño de niveles sólido, si bien algo falto de originalidad, se diluyen del todo entre texturas toscas, hilarantes fallos gráficos, controles tambaleantes



(¿por qué tiene Duke que avanzar para hacerse a un lado con rapidez?) y unos dolorosos promedios de cuadros por segundo.

Es de pura arrogancia pensar que *Duke* podría arrasar en un género que incluso Nintendo y Rare tienen que perfeccionar, máxime en una máquina que por tradición ha tenido dificultades con el estilo de juego en cuestión. Nuestro entrañable héroe sigue apostando por un humor basado en el machismo casposos y el garrulismo sin tapujos, pero prácticamente no ofrece alicientes respecto a su anterior peripecia, *Time To Kill*. Esperemos que en el futuro Duke nos ofrezca algo más.

ÉSTA ES SU (MALA) VIDA

El viejo Duke ha saltado bastante de género en el transcurso de los años. Echemos un vistazo a lo versátil que es...

DUKE NUKEM I & II

Cuando los PC hacían el tipo de ruiditos que avergonzarían a un Spectrum, los juegos de plataformas eran los reyes. El primer *Duke Nukem* tuvo esos modestos orígenes, cosa que convierte a Duke en uno de los tipos más yayos de juegolandia.

DUKE NUKEM 3D

La auténtica razón por la que se le presta alguna atención a Duke: un excelente *shooter* inspirado en *Doom* con un magnífico motor que agarró al género por las solapas mientras le gritaba una y otra vez: "¡Tan sólo quiero divertirme!" a su estremecida cara.

TIME TO KILL

El abuelete Nukem empezó finalmente a mostrar su edad intentando con desespero no quedarse atrás mientras Lara Croft se escapaba con el género de la tercera persona. Al menos se puede extraer una idea irónica... ¡el pobre Duke, vencido por una de esas 'nenitas'!

ARRIBA
ELEVADAS DOSIS DE ACCIÓN
EL CARISMA DE DUKE
UN SHOOTER ACEPTABLE

ABAJO
¿APOLOGÍA DEL GARRULISMO?
PARTE TÉCNICA MUY MEJORABLE
REPETITIVO Y MUY VISTO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2,5

PUNTUACIÓN  

LEGO RACER

¡MENUDO LADRILLO!

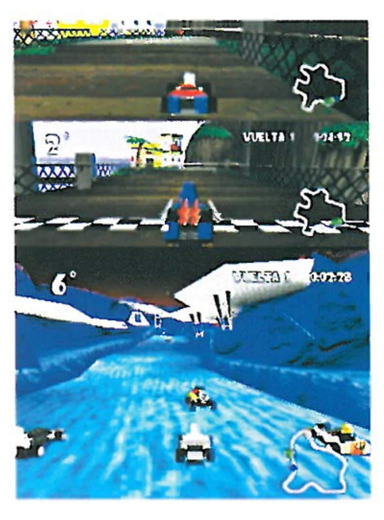
PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**CARRERAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**HIGH VOLTAGE**
EDITOR	**LEGO MEDIA**
DISTRIBUIDOR	**LEGO MEDIA**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

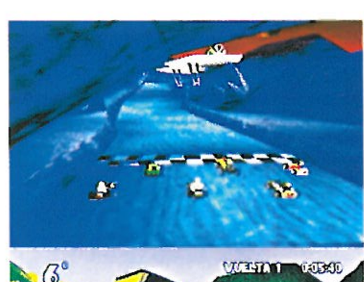
A juzgar por el tiempo transcurrido desde que jugamos con las versión previa de este juego de carreras basado en el universo Lego deberíamos encontrarnos poco menos que ante la octava maravilla del mundo videojueguil. Pero lamentablemente no es así, siendo un título bastante prescindible. Al margen de la *potita* intro, todo lo demás coloca a *Lego Racers* en la *Pole Position* de la carrera por el peor juego de carreras alocadas de la Historia. Unos personajes hechos a base de ladrillitos de plástico no son lo más fotogénico del mundo, aunque ello no justifica la pobreza gráfica del conjunto, con mención de honor para la errática línea contínua del circuito de entrenamiento, más irregular que una recalificación de terrenos en Marbella. Ni los más nostálgicos fans del respetabilísimo juego de construcción hallarán diversión con el modo que permite personalizar los pilotos y los vehículos con piezas del mítico juego de construcción con las que conseguiremos auténticos bólidos y corredores a media, porque cualquier parecido con la velocidad es pura coincidencia y las sensaciones que transmiten recuerdan a un mejillón aletargado.

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	1,5

PUNTUACIÓN 









FORD RACING

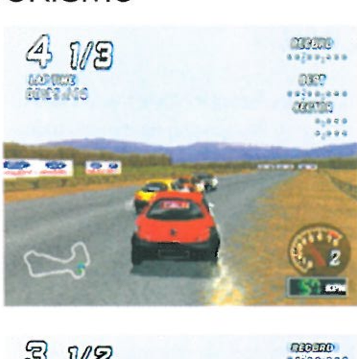
PEQUEÑÍSIMO TURISMO

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**CARRERAS**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**TOOLBOX**
EDITOR	**EMPIRE**
DISTRIBUIDOR	**PLANETA AGOSTINI**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

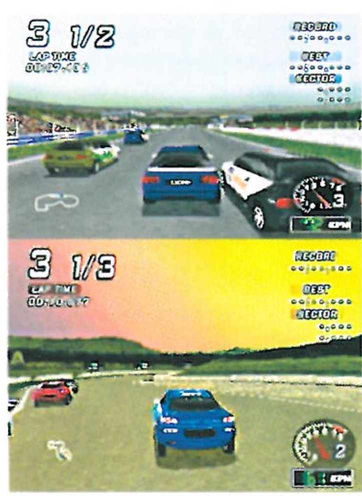
Si un título como *Ford Racing* hubiera salido al mercado hace cinco o seis años, cuando la PSX daba sus primeros pasos, habría causado sensación. Pero lamentablemente esta conversión de un juego de PC ha llegado en pleno 2001, cuando la PS One ya exhala sus últimos estertores (vamos, que no le quedan más de dos telediarios) y el resultado es sencillamente bochornoso. No sólo porque el aspecto técnico de este título sea horripilante con abstractos cielos de dos colores, apocalípticos y desérticos recorridos que parecen propios de *Mad Max* y pobrísimos diseños de unos coches que parecen hechos con escuadra y cartabón. Es que cualquier cosa parecida a la competitividad, la velocidad y la jugabilidad excitante están totalmente ausentes en este juego, por mucha licencia oficial de Ford que presente. A nuestra disposición sólo tendremos diez acartonados autos de la marca americana que se mueven a trompicones y cuatro horribles circuitos (con algunas ligeras variaciones para que no den mucho el cante), en un intento de 'imitación' muy cutre de *Gran Turismo* basado en carreras centradas en un solo tipo de coche, accesorios que comprar e incluso pruebas de velocidad en circuito oval. Salvo para los más fanáticos de la marca Ford y los coleccionistas de todo tipo de juegos de carreras, éste es un título perfectamente prescindible.

AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	1,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	0,5

PUNTUACIÓN 









ARMY MEN: LOCK AND LOAD

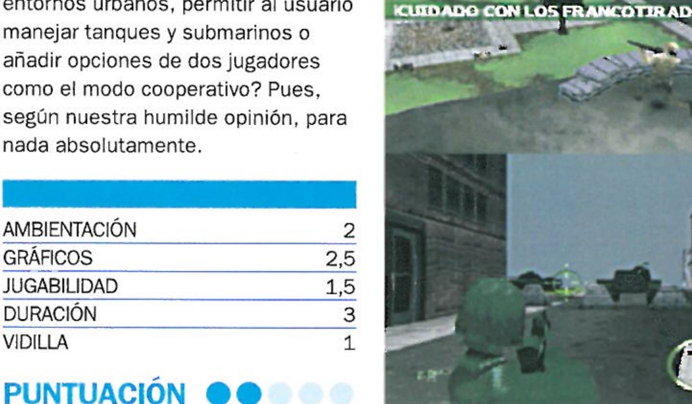
LA *LOCKURA* DE LA GUERRA

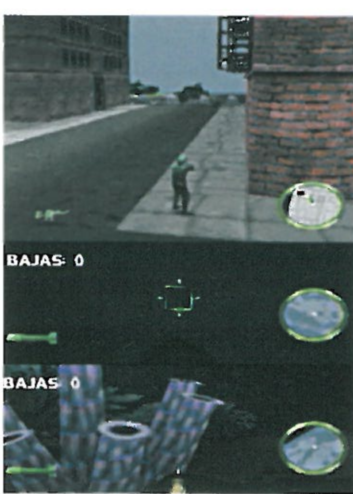
PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**3DO**
EDITOR	**3DO**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

Bajo el subtítulo *Lock And Load* se esconde la tercera parte de la subsaga de *Army Men: Operation Meltdown,* en la que encontraremos todo el *savoir faire* de los señores de 3DO. A estas alturas de la película podemos aceptar que el motor gráfico siga produciendo vergüenza ajena a cualquier ser bien nacido que ame los videojuegos, que las paredes desaparezcan por arte de magia en la pantalla como unos sacos con miles de millones en el Ayuntamiento de Marbella, e incluso que la niebla oculte todos los escenarios incluyendo el fondo del mar (no os perdáis las fases submarinas: 'no ver' para creer). Lo que ya no puede tolerarse bajo ningún concepto es que el sistema de (des)control no haya mejorado ni un ápice y que una dificultad aplastante impida pasar del tercer nivel sin que el usuario se arranque los pelos a puñados. En estas condiciones ¿para qué demonios sirve crear la friolera de 39 misiones, escenificar batallas en entornos urbanos, permitir al usuario manejar tanques y submarinos o añadir opciones de dos jugadores como el modo cooperativo? Pues, según nuestra humilde opinión, para nada absolutamente.









AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	1

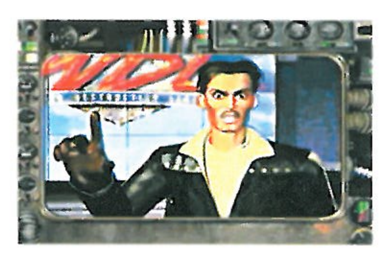
PUNTUACIÓN 

WORLD DESTRUCTION LEAGUE WAR JETZ

DESTRUYENDO A *ACE COMBAT*

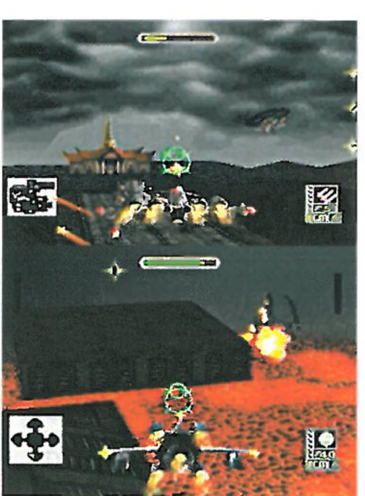
PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**3DO**
EDITOR	**3DO**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

Tras las insufribles batallas de *Thunder Tanks,* 3DO y su *World Destruction League* amplían miras en este desdesperado intento de imitar los combates aéreos de la saga *Ace Combat* con resultados absolutamente catastróficos. La mecánica de juego es puro *WDL*: deberemos cumplir una serie de misiones destructivas en diversos escenarios del mundo como 'protagonistas' de un programa televisivo presentado por la chati de rigor y un tipo cuya esquizofrenia convierte en un sosegado cerebrito al Pájaro Loco. Los objetivos aportan algo más de variedad que los de *Thunder Tanks,* ya que tendremos que escoltar convoyes, recoger billetes voladores o realizar misiones con un mínimo toque de 'infiltración'. Aunque lo que el juego exige es infiltrarse algún tranquilizante por vía intravenosa, ya que pone a prueba los nervios del más ascético monje budista. El motor 3D va a cuatro gatas, los entornos de papel *couché* son despreciables y hay niebla suficiente para ocultar todo Londres, Big Ben incluido. Además algunas misiones son una auténtica oda al caos y el control es una bomba de acción retardada contra nuestra estabilidad mental. En resumen: otro despropósito más de los señores de 3DO que no hay por donde cogerlo.





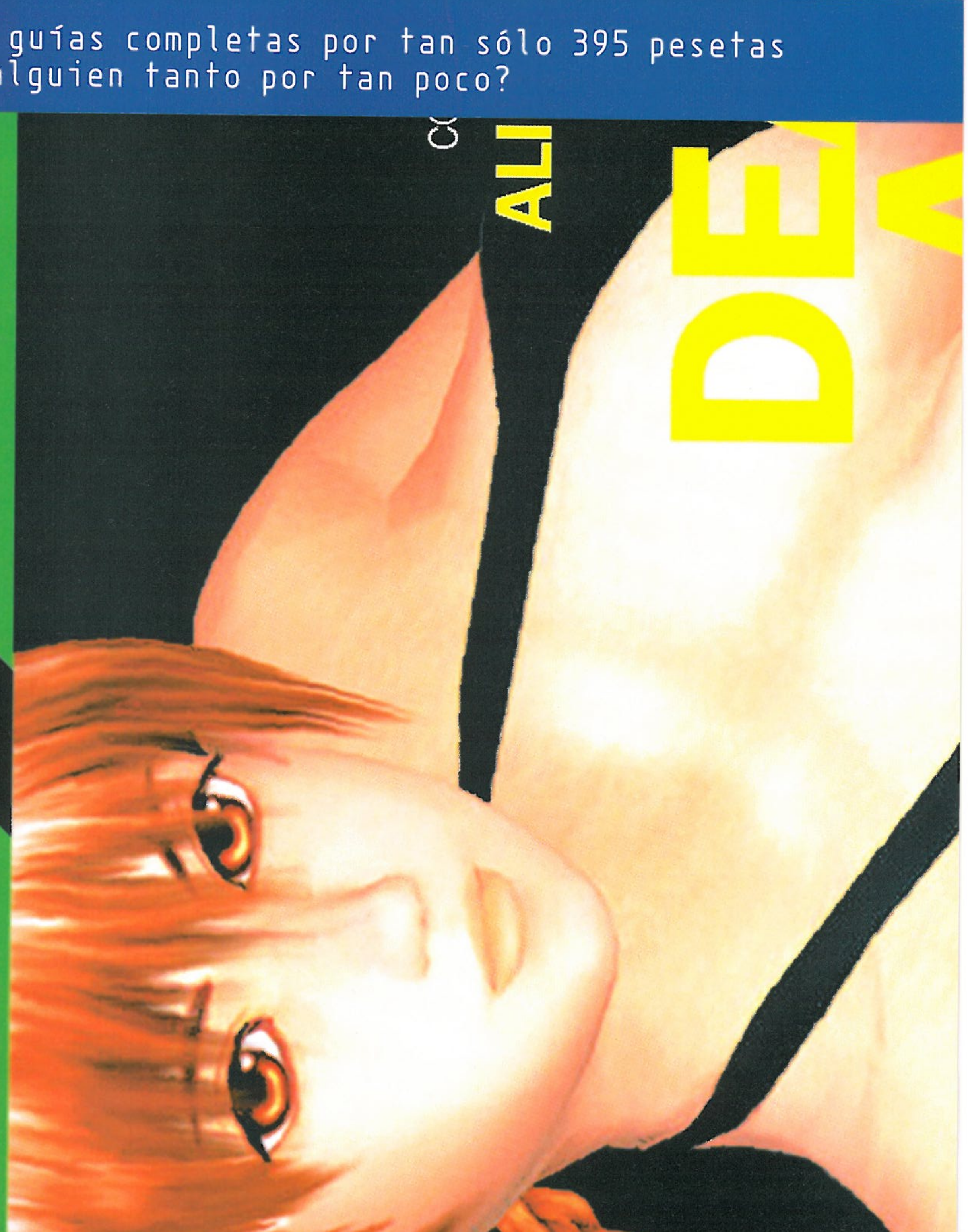


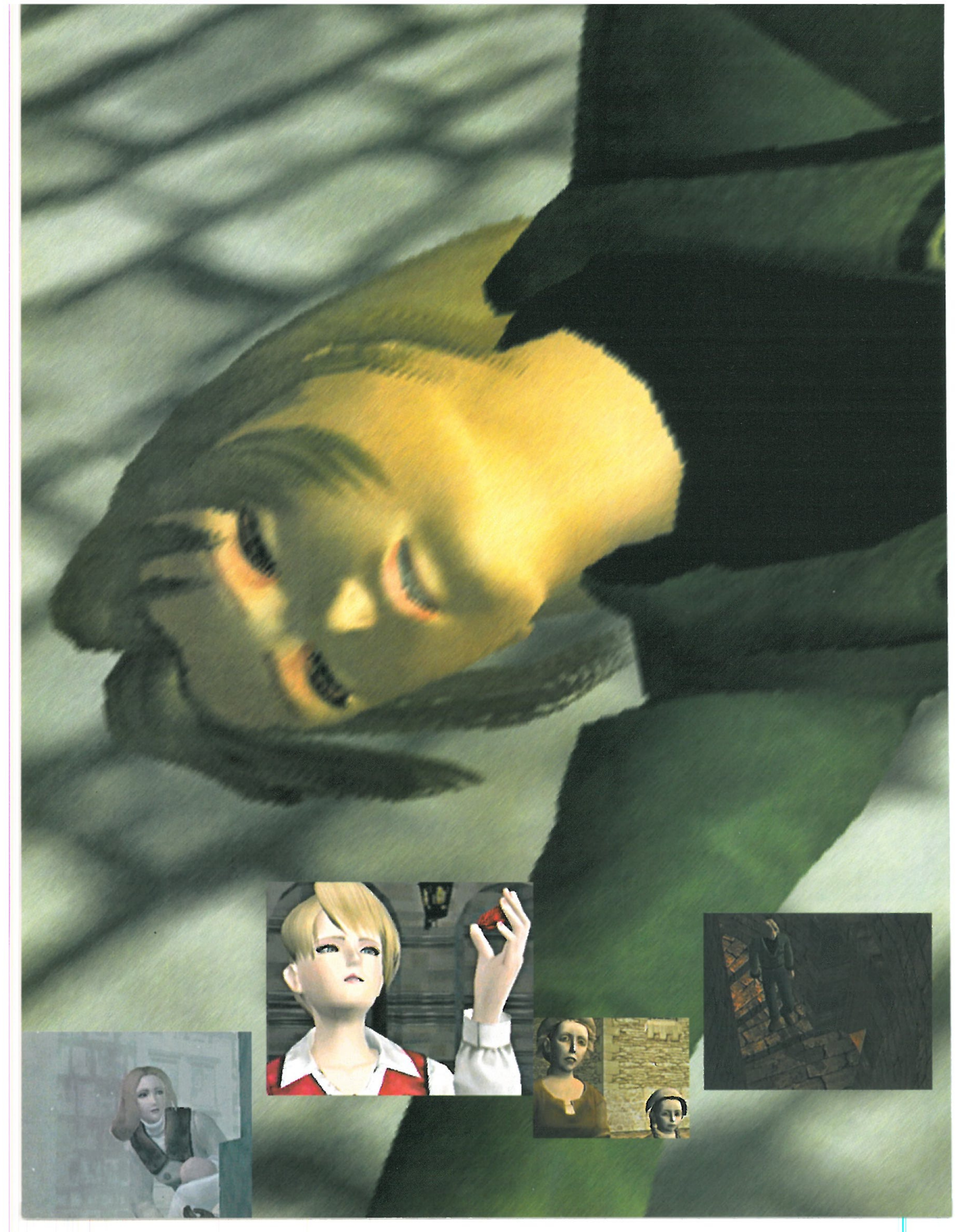


AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	1
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	1,5
VIDILLA	0,5

PUNTUACIÓN 

4 guías completas por tan sólo 395 pesetas
¿Cuándo ha dado alguien tanto por tan poco?





SHADOW OF MEMORIES

SÓLO SE VIVE DIEZ VECES

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **POR CONFIRMAR**

Eres Eike y acabas de morir. Sin embargo, en el más allá un extraño ser te da otra oportunidad para volver al mundo de los vivos momentos antes de ser vilmente asesinado para poder cambiar el continuo espacio-tiempo y evitar tu trágico destino. Para ello cuentas con la inestimable ayuda de una máquina del tiempo en miniatura con la cual podrás reescribir tu propia historia y la de la gente que te rodea. Poco a poco irás descubriendo una compleja trama argumental que te llevará a hacerte importantes preguntas como, por ejemplo: ¿Quién es el asesino? ¿Por qué quiere éste matar a Eike? ¿Cuál es el verdadero pasado del protagonista? Y, sobre todo, ¿por qué Konami es prácticamente la única compañía que está logrando demostrar el verdadero potencial de la PlayStation 2?









En un momento del juego puedes regalar una gatita a esta niña. Nos recuerda bastante a nuestro redactor-mascota Seed. La mayor diferencia es que la gata toma Whiskas y nuestro compañero toma Whiskeys.

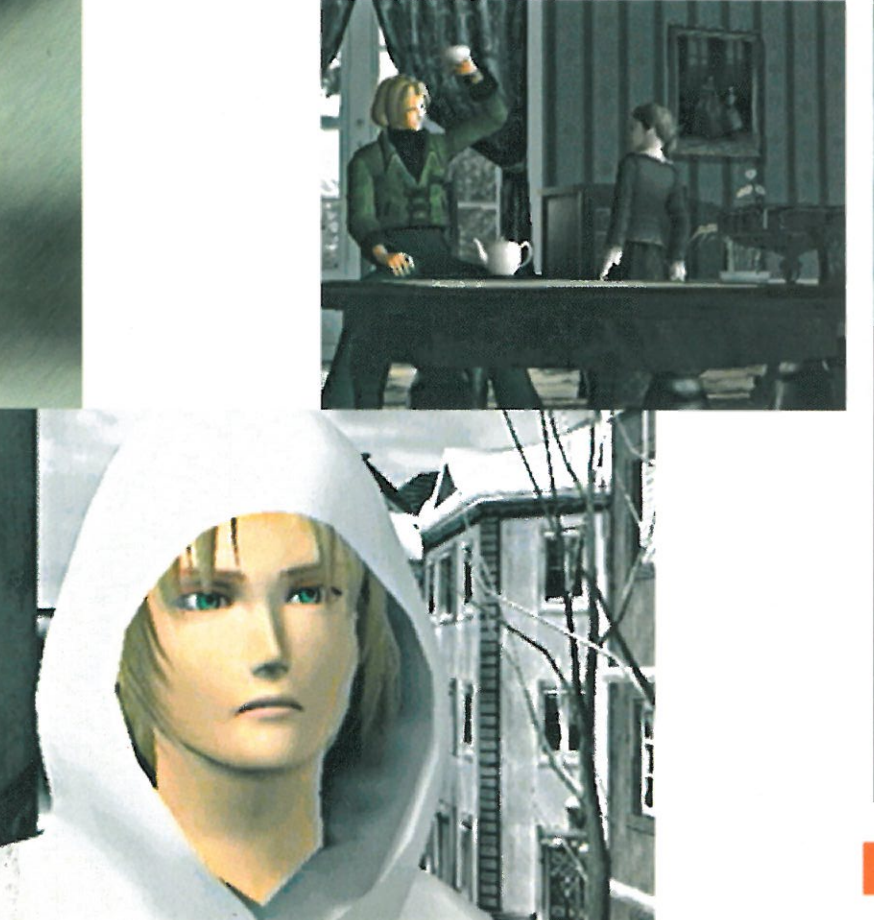
Éste es el demoledor inicio que nos depara *Shadow Of Memories*, una alucinante aventura de los creadores del aclamadísimo *Silent Hill*, que se aleja de los preceptos clásicos de los títulos de terror con una trama donde imperan el misterio y las sorpresas. Las mejores armas de este juego son la originalidad de su planteamiento y unos gráficos que (¡por fin!) están a la altura de lo que se espera de la nueva consola de 128 bits de Sony. Konami ha logrado que los personajes sean visualmente tan creíbles como los de las películas de carne y hueso, explotando las capacidades del Emotion Engine de la consola para ajustar las expresiones de las caras al tono y contenido de los diálogos (en uno de los cinco finales incluso llega a llorar a una mujer 'poligonal' con un realismo inusitado). Lástima que el desplazamiento de Eike cuando lo manejamos directamente sea algo ortopédico, porque el resto de animaciones rozan la perfección.

KONAMI HA LOGRADO QUE LOS PERSONAJES SEAN VISUALMENTE TAN CREÍBLES COMO LOS DE LAS PELÍCULAS DE CARNE Y HUESO, EXPLOTANDO LAS CAPACIDADES DEL EMOTION ENGINE DE LA CONSOLA

La ciudad centroeuropea donde se desarrolla la acción también esta reproducida con todo mimo y detalle, aunque el efecto *anti-aliasing* no se ha implementado debidamente y se ven 'bordes dentados' en la mayoría de los edificios. Eso sí, es alucinante pasear bajo una intensa tormenta de nieve o ver cómo las viviendas, calles y plazas públicas se transforman a lo largo del tiempo desde el final de la Edad Media hasta el siglo XXI.

MÁS VIDAS QUE UN GATO

La estructura de este juego es bastante curiosa. La trama está dividida en diversos episodios como si de un culebrón venezolano se tratara. Prácticamente cada uno de ellos se inicia con Eike muriendo de las formas diversas: apuñalado, atropellado, envenenado, practicando la caída libre desde un quinto piso... Tras el desastre de turno, Eike tiene la opción de revisitar el pasado con su máquina del tiempo para alterar los acontecimientos y hacer que el presente cambie a su favor (si hubiéramos tenido este cacharro cuando el redactor Seed hizo el examen de conducir, ahora quizá no tendría que venir a la oficina en patinete). Claro que tampoco penséis que con el dichoso aparato nos convertiremos en unos seres prácticamente omnipotentes: cada viaje requiere un cierto gasto de energía que luego hay que reponer buscándola por el mapeado, y





BASADO EN HECHOS REALES

Los cambios que podemos establecer en el presente teletransportándonos al pasado a veces son imprevisibles. En uno de estos viajes al pasado encontraremos un director de cine que en el presente está bombardeando la cartelera con auténticos bodrios que tienen menos público que el vídeo de bodas de José Luis Garci. Por suerte, tras una charla con él podemos convencerle para que en el año 2001 haga una apasionante película de una película sobre viajes en el tiempo, asesinatos y romances. No está mal, pero desde *PlanetStation* queremos plantear un argumento mejor: trata sobre un redactor de videojuegos adicto a los refrescos de Cola y los ganchitos pero apuesto, inteligente, culto y con abdominales de hierro, a la par que con elegante y con clase, que juega a un apasionante título con viajes en el tiempo, asesinatos y romances. Álex de la Iglesia: cuando te decidas, aquí estaremos esperando para cobrar los *royalties*.





LAS MEJORES ARMAS DE ESTE SHADOW OF MEMORIES SON LA ORIGINALIDAD DE SU PLANTEAMIENTO Y UNOS GRÁFICOS QUE (¡POR FIN!) ESTÁN A LA ALTURA DE LO QUE SE ESPERA DE LA NUEVA CONSOLA DE 128 BITS DE SONY

además no podemos dar un salto en el tiempo cuando estamos a punto de morir, así que hay que evitar las situaciones de peligro a toda costa (el estofado de espinazo de vaca ni tocarlo).

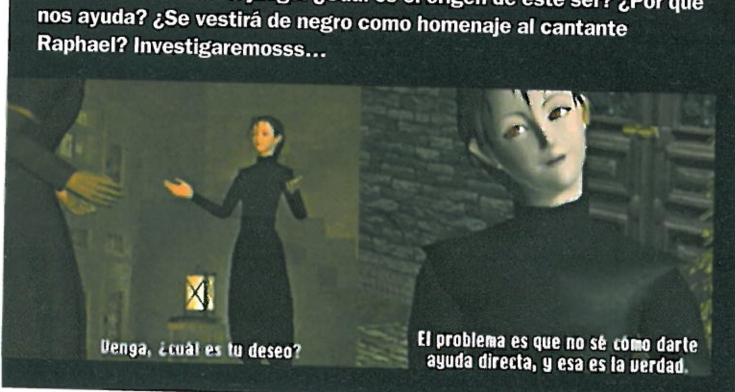
Por lo tanto la misión del jugador consiste en explorar las calles buscando pistas en diversas épocas, resolver puzzles y, sobre todo, hablar sin cesar con todo el que se nos ponga por delante. Konami ha apostado fuerte por un juego que basa su principal atractivo en una mecánica rompedora y en un argumento absolutamente sorprendente, dejando de lado los elementos de acción. Y precisamente aquí es donde reside la grandeza y, a la vez, el gran handicap de *Shadow Of Memories.* Mucho nos tememos que no todo el mundo quedará satisfecho con un juego en el que la mitad del tiempo simplemente nos limitaremos a mirar y escuchar mientras los personajes sueltan más cháchara que la máquina de tabaco de un paritorio (por suerte las voces están subtituladas al castellano). Además, como sucede en la mayoría de juegos que están apareciendo en estos meses para PS2, peca de ser algo corto. Es cierto que tiene cierto valor de *replay* porque nuestras decisiones harán que el final de la aventura sea diferente, pero eso no quita que al volver a jugarlo nos conozcamos al dedillo la mayor parte de los larguísimos diálogos.



Aun teniendo en cuenta las limitaciones del juego, no podemos dejar de recomendar *Shadow Of Memories* a los usuarios de PlayStation 2 porque es una experiencia digna de ser vivida y jugada. Os aseguramos que hemos disfrutado más con este título que con cualquiera de las producciones de género fantástico que han poblado durante los últimos años las carteleras cinematográficas. Ojalá pudiéramos transportarnos ya mismo en el tiempo como el bueno de Eike hasta el día del lanzamiento del prometedor *Silent Hill 2*, para ver cómo Konami consigue de nuevo dejarnos con la boca abierta.

HOMUNCULUS

A lo largo del juego aparece constantemente un personaje sobrenatural llamado Homunculus que es quien nos ha proporcionado el poder para viajar en el tiempo y la posibilidad de volver a la vida para cambiar la historia. Sin duda, se trata del personaje más misterioso de todo el juego. ¿Cuál es el origen de este ser? ¿Por qué nos ayuda? ¿Se vestirá de negro como homenaje al cantante Raphael? Investigaremosss...





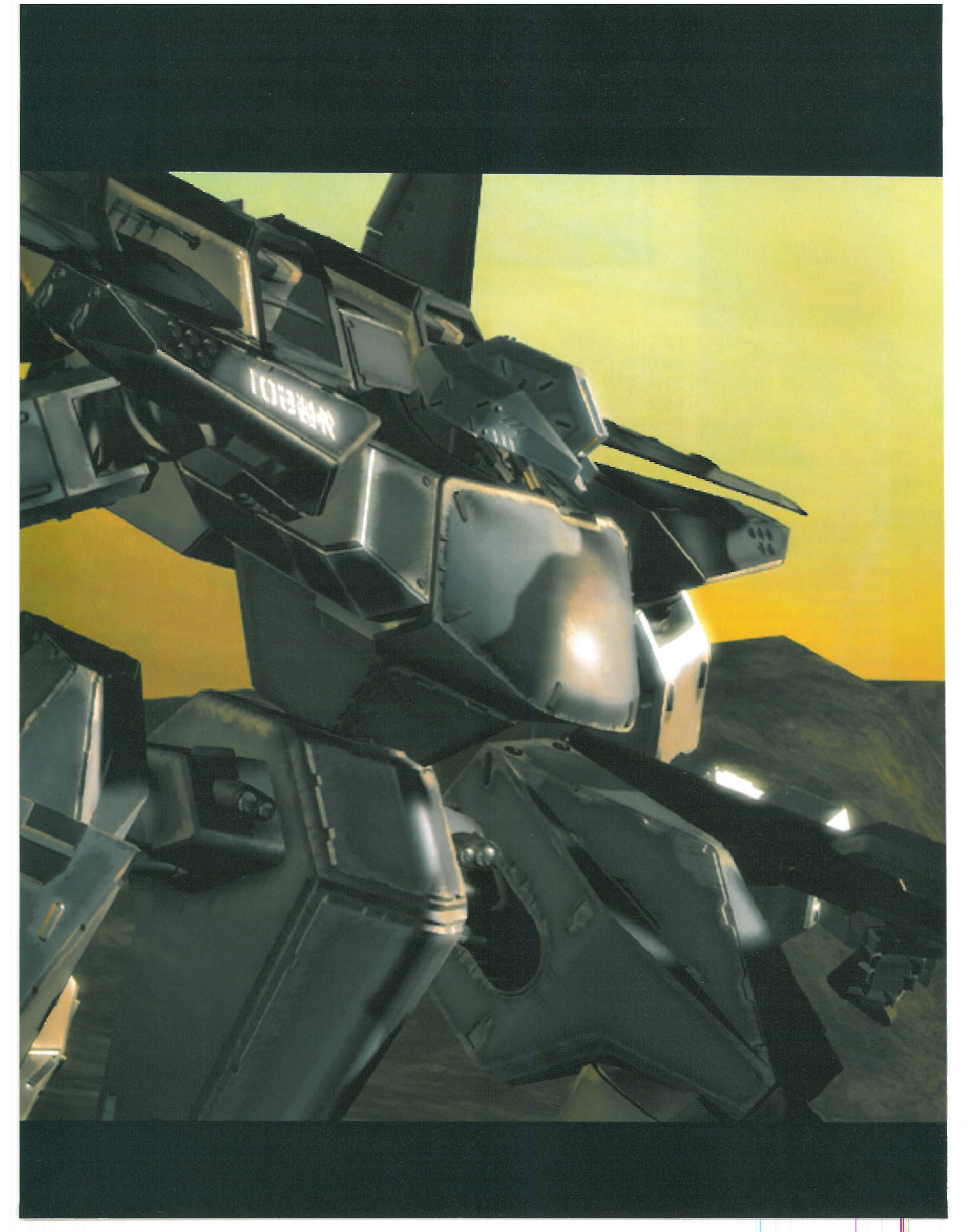
ARRIBA
- LAS ANIMACIONES FACIALES
- UNA TRAMA SORPRENDENTE
- LA MECÁNICA ES MUY ORIGINAL

ABAJO
- BORDES DENTADOS EN LOS GRÁFICOS
- DEMASIADO CORTO
- ¿POCO INTERACTIVO?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●○

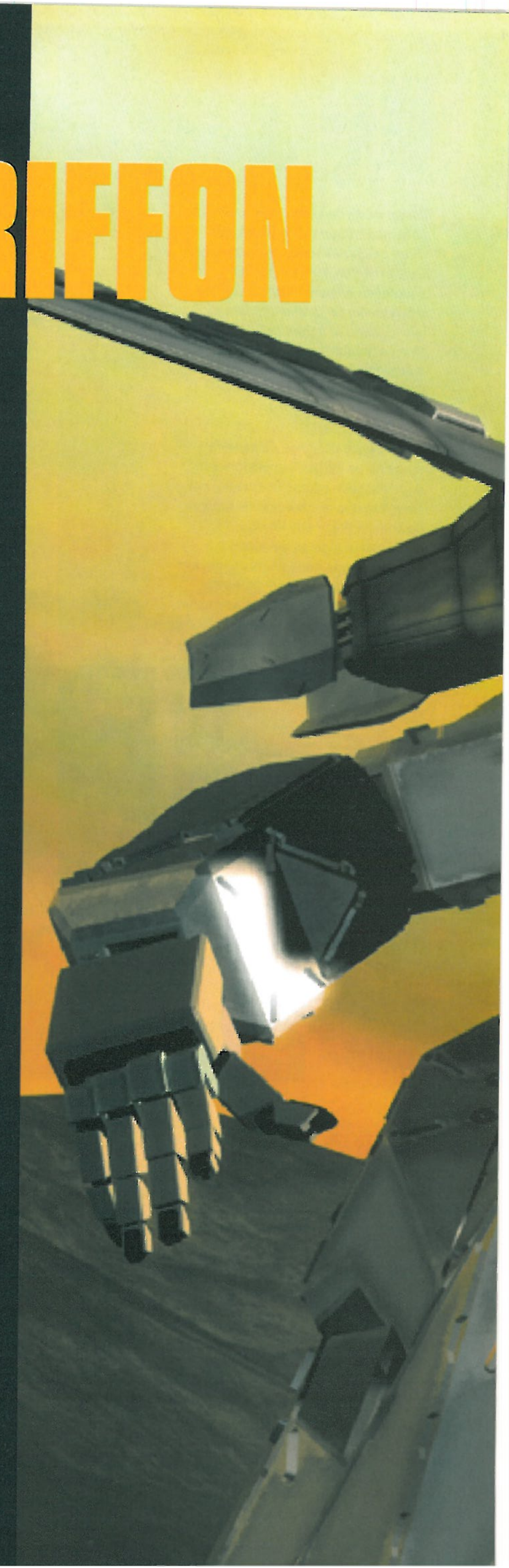


GUNGRIFFON BLAZE

EL TEMPLO DEL METAL

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **GAME ARTS**
EDITOR **CAPCOM/SWING!**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **9.990 PESETAS**

La plaga de los mechas llega a PS2. Si el mes pasado ya os avanzábamos algunos datos sobre el poco prometedor *Robot Warlords*, en este número podéis encontrar los inminentes *Z.O.E* y *Armored Core 2*, y para rematar la faena tenemos este *GunGriffon Blaze*. Ésta es la tercera entrega de la saga de robots metálicos combatientes de Game Arts, y supone el primer juego publicado en nuestro país para PS2 de este género tan apreciado por los nipones. Y aunque uno tenga cierto repelús ante estos bicharracos mecánicos, normalmente asociados a combates estratégicos con alto grado de sopor, rebuscados sistemas de control y misiones de un grado de complejidad similar a un peinado a la









última moda de Llongueras, os podemos asegurar que *Gungriffon Blaze* desmonta todos estos tópicos. Este espectacular y trepidante *shooter* en primera persona supone una especie de *Quake* futurista con una jugabilidad genial, una factura técnica notable y una capacidad de diversión que deberían envidiar muchos otros juegos de PS2.

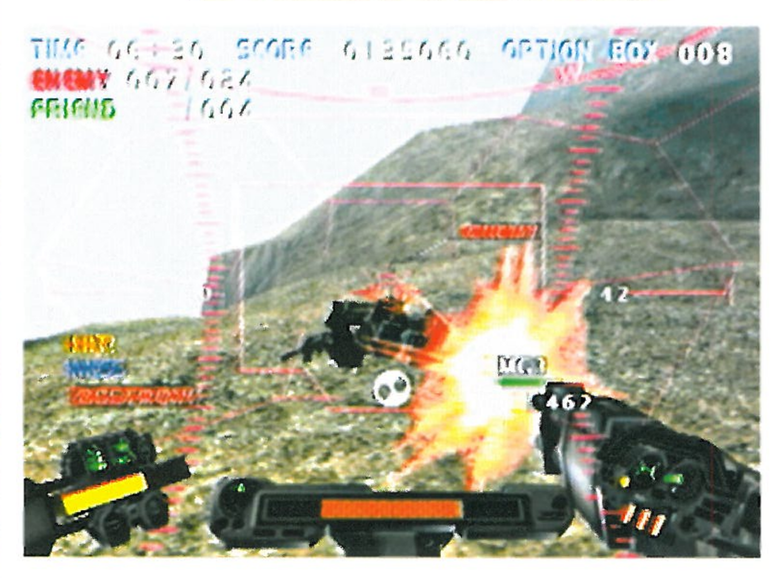
ENCENDIENDO LA MECHA

La mecánica del juego es sencilla: tenemos un mecha (conocido como High-Mac) que pilotar, un arsenal más completo que la colección de tirantes de Manuel Fraga que iremos ampliando a lo largo de nuestra aventura, y una serie de misiones que cumplir ambientadas en diferentes escenarios del mundo. Estamos en un futuro apocalíptico en el que, después

SÓLO DISPONEMOS DE SEIS FASES, UNA DE ELLAS DE ENTRENAMIENTO, QUE AUNQUE ESTÁN MUY BIEN IDEADAS Y NO PERMITEN UN SOLO MOMENTO DE RESPIRO SE ACABAN HACIENDO CORTAS







de la terrible Tercera Guerra Mundial, los recursos escasean, no hay Casera en las tiendas y además Marujita Díaz sigue aún buscando novio. Así que alguien tiene que solucionar todos los conflictos que se producen a lo largo de nuestro planeta, y junto a una cuadrilla de colegas deberemos cumplir diferentes encargos: destruir transbordadores espaciales, proteger convoys aéreos, defender compañeros en apuros o arrasar campamentos enemigos. Sin abandonar nunca la perspectiva en primera persona, nos adentraremos en inmensos escenarios repletos de edificaciones, cataratas, montes y barrancos en los que, moviéndonos con una fluidez impresionante (la sensación de deslizamiento de nuestro robot por el terreno es espectacular) descargaremos metralla como posesos en los mechas enemigos y en todo tipo de edificios que nos encontremos. Aunque parezca algo complicado, no hace falta buscarle tres pies al gato: debido a la agradable simplicidad de las misiones y el excelente control de nuestro mecha (jugarlo para creerlo) todo se reduce a unos trepidantes tiroteos divertidos y adictivos a más no poder.

BREVE PERO INTENSO

A nivel técnico este título, aunque no llega a las deslumbrantes cotas de *Z.O.E*, muestra en sus atractivos entornos un buen acabado gráfico, sólo empañado por los diseños



A VISTA DE PÁJARO

Uno de los momentos más espectaculares del juego se produce cuando decidimos convertirnos en saltamontes metálico y utilizamos alguno de los tres estratosféricos saltos de que disponemos en cada fase. Desde luego la sensación es tremenda: nos elevamos por los cielos cual Superman de pacotilla y veremos cómo el suelo se va alejando de nosotros progresivamente hasta que nos quedamos flotando en el aire como un globo aerostático. Lástima que no tengamos unos prismáticos o un catalejo a mano para echar un vistazo a las terrazas de los edificios donde, con algo de fortuna, bellas señoritas podrían estar disfrutando de un embriagador baño de sol.

NOS ADENTRAREMOS EN INMENSOS ESCENARIOS REPLETOS DE EDIFICACIONES, CATARATAS, MONTES Y BARRANCOS EN LOS QUE, MOVIÉNDONOS CON UNA FLUIDEZ IMPRESIONANTE DESCARGAREMOS METRALLA COMO POSESOS







cuadradotes de edificios y *mechas* (algunos robots pueden llegar a coger complejo de caja de zapatos) así como un pop-up que aunque está bien disimulado, a veces alcanza niveles espectaculares. Ahora bien, aspectos como el impresionante efecto de zoom con el que afinaremos nuestra puntería o los maravillosos efectos de humo, las tonalidades de luz y sombreado y las tremendamente verosímiles explosiones en el suelo compensan con creces la balanza.

Lamentablemente el juego cuenta con un importante punto débil: solo disponemos de seis fases (una de ellas de entrenamiento), que aunque están muy bien ideadas y no permiten un solo momento de respiro, se acaban haciendo cortas. Además se ha intentado solucionar el problema incrementando soberanamente la dificultad de las dos últimas e infernales fases, muy descompensadas respecto al resto. Tampoco hubiera estado mal poder variar la perspectiva de juego y manejar a nuestro *mecha* en tercera persona, pues en determinados momentos la única perspectiva subjetiva puede causarnos algunos problemillas a la hora de detectar enemigos u orientarnos. Pero aun con *mechas* cuadriculados y pocas misiones, *GunGriffon Blaze* acierta en lo fundamental: su tremenda jugabilidad y su trepidante ritmo de juego aseguran muy buenos momentos para el aficionado al shoot'em-up más 'robótico'.





Pese a llamarse *Griffon*, en el juego no sale Mario ni ningún otro fontanero, sino unos tremendos *robozes* de guerra.



SEIS MISIONES Y MEDIA

Como las seis misiones que nos presenta *GunGriffon Blaze* se pueden quedar muy cortas, Game Arts ha incluido una curiosa modificación para alargar (con algo de jeta por su parte, todo sea dicho) la apurada duración del juego. Si conseguimos superar una determinada barrera de puntos en cada misión o coleccionamos las suficientes medallas de honor con el sudor de nuestras tuercas podremos acceder a una variación de cada una de las misiones llamada Advanced. La verdad es que las diferencias no son excesivas con la original (más enemigos, menos power-ups, mayor nivel de dificultad y condiciones atmosféricas cambiantes que hacen que pasemos del atardecer al amacener o del día a la noche) y se hubiera agradecido que en lugar de estas 'chapucillas' se hubieran incluido más fases. Pero menos da una piedra... de 'mechero'.

ARRIBA

EXCELENTE CONTROL Y JUGABILIDAD

TREMENDO RITMO DE JUEGO

LOS EFECTOS DE HUMO Y EXPLOSIONES

ABAJO

FALTAN MÁS MISIONES

DISEÑOS ALGO CUBISTAS

DOS ÚLTIMAS FASES DESCOMPENSADAS

VALORACIÓN PARCIAL

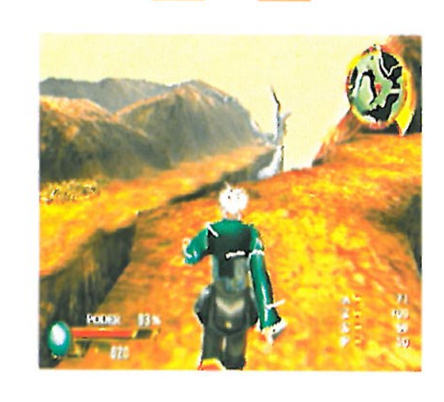
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN











EVERGRACE



ROLEANDO SIN MUCHA GRACIA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACTION-RPG**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
EDITOR **CRAVE/UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **9.995 PESETAS**

Aunque poco a poco el catálogo de PS2 va recibiendo nuevos títulos cada vez más interesantes, hay un género (por lo menos en nuestro país) que todavía está en pañales en cuestiones de calidad: los RPGs. Ni el ladrillesco *Eternal Ring* ni el soporífero *Orphen* han estado a la altura de las circunstancias y desde luego este *Evergrace* tampoco puede decirse que aproveche los 128 bits de la PS2 en profundidad y deje atrás todo lo visto en PS One. Como único consuelo para los roleros que se hayan hecho en nuestro país con una PS2, From Software ha elevado un poco el listón después de las tediosas peripecias de su primer intento (el 'eterno' *Eternal Ring*) y la buena labor de edición de Ubi Soft en la traducción y doblaje al castellano del juego hacen de este action-RPG con perspectiva en tercera persona un juego algo más soportable que sus antecesores.

DOS HÉROES Y UN DESTINO

Evergrace nos propone la interesante posibilidad de manejar alternativamente a dos personajes (el señor Darius y la señorita Sharline) que comparten varias cosas en común: tienen más amnesia que un político después de la campaña electoral, han aparecido de repente en el típico mundo fantástico y onírico de todo RPG que se precie y lucen la misteriosa marca de la Cresta que los convierte en personas *non gratas* para Morfeo, el horrible señor malo del juego (y no decimos lo de horrible por su infinita crueldad, sino porque el tipo es más feo que robarle a una abuela). Pero lo que en principio puede suponer una perspectiva interesante, es poco a poco desaprovechada: repetiremos algunos escenarios con los dos protagonistas, el desarrollo de personajes y las líneas de diálogo son más pobres que una novela de Ricardito Bofill y la historia, aunque tiene sus puntos de interés (experimentos biológicos con una extraña materia llamada Palmira, imperios perdidos y viajes temporales) no acaba de presentar la suficiente entidad como para servir para algo

EL SISTEMA DE COMBATE EN TIEMPO REAL ES BASTANTE FLUIDO, RELACIONA LA VIDA QUE NOS QUEDE CON LA POTENCIA DE NUESTROS GOLPES Y HECHIZOS Y UTILIZA DE MANERA GENIAL LAS CAPACIDADES ANALÓGICAS DE LOS BOTONES DEL DUAL SHOCK 2













Con los trajes horteras que lleva (arriba) y los zapatos de plataformas que se gasta (derecha), mucho nos tememos que el prota se hace un plus los sábados de Drag Queen.

más que para llevar a los protagonistas de un lado a otro como pasmarotes.

Otro de los aspectos medianamente atractivos del juego es su sistema de combate en tiempo real: es bastante fluido, relaciona la vida que nos quede con la potencia de nuestros golpes y hechizos (la magia Palmira asociada a cada arma y accesorio) y utiliza de manera genial las capacidades analógicas de los botones del Dual Shock 2 (¡por fin!). Pero debido a la lamentable incompetencia artificial de nuestros contrincantes (hay algunos monstruos que parecen ir borrachos, pues no dejan de dar golpes al vacío) y al en parte confuso juego de cámaras (sobre todo en los combates con los jefes finales) no podemos decir que las batallas sean un prodigio de espectacularidad y tensión.

ROL CON MINÚSCULAS

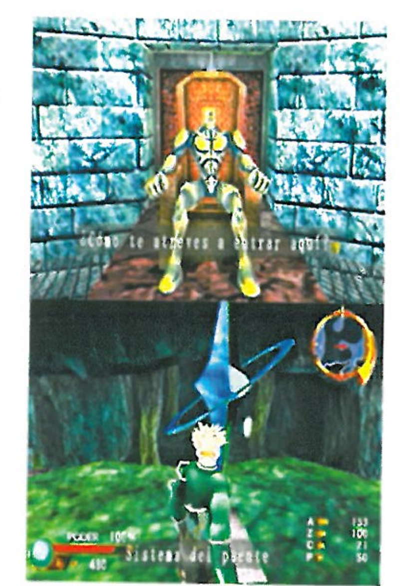
Técnicamente el juego da algunas de cal y muchas de arena, pues hay escenarios que no están mal del todo y los diseños de los monstruos son aceptables. Pero aún así seremos testigos de espeluznantes ralentizaciones cuando nos enfrentemos a algún mastodonte andante, el clipping campa a sus anchas en numerosos momentos y la sensación de vacío, la pobreza de texturas y el poco nivel de detalle recuerdan más a nuestra vieja PSX que a la flamante PS2. Y respecto a la banda sonora, tres cuartos de lo mismo: al principio parece tener un aire místico-espiritualista original, pero conforme vamos jugando acaba por pasar totalmente desapercibida (cosa que después de tener que soportar la machacante sinfonía épica de baratillo de *Eternal Ring*, hasta es apetecible). Por suerte el doblaje al castellano es bastante más acertado, aunque debido a la pobreza argumental y la poca agilidad de las conversaciones queda algo deslucido.

Los más o menos trabajados puzzles, las dos historias alternativas que van entrelazándose, el desarrollo fluido de las fases de exploración y la variedad de escenarios salvan de la quema a este irregular RPG que no incita a la siesta ni se hacer insoportable, pero tampoco encandila ni desprende la magia y profundidad de los grandes. Si ya has acabado con todo el catálogo de PSX y deseas imperiosamente un RPG para tu PS2, *Evergrace* no te aportará grandes dosis de diversión ni nada nuevo pero, teniendo en cuenta el pobrísimo repertorio en nuestro país, es la única opción (y además, en castellano) mínimamente

VESTIDO PARA ROLEAR

Una de las mayores curiosidades de *Evergrace* es su peculiar concepción de lo que debe ser el vestuario del protagonista de un RPG. Además de las habituales armaduras, espadas, botas y demás accesorios de aventurero (todos estos elementos se verán representados gráficamente en el personaje que controlemos), podremos vestir a nuestro héroes con algunas auténticas piezas de puro *kitsch* esperpéntico-surrealista. Entre este vestuario alternativo propio de Ágatha Ruiz de la Prada encontraremos calabazas de Halloween, sartenes con huevos fritos incluidos, nidos de pajarraco silvestre o cacerolas de latón. Desde luego, el sentido del humor japonés nunca dejará de sorprendernos.





ARRIBA

- DOS PROTAGONISTAS DISTINTOS
- DESARROLLO MÁS O MENOS ÁGIL
- ESTÁ TRADUCIDO Y DOBLADO

ABAJO

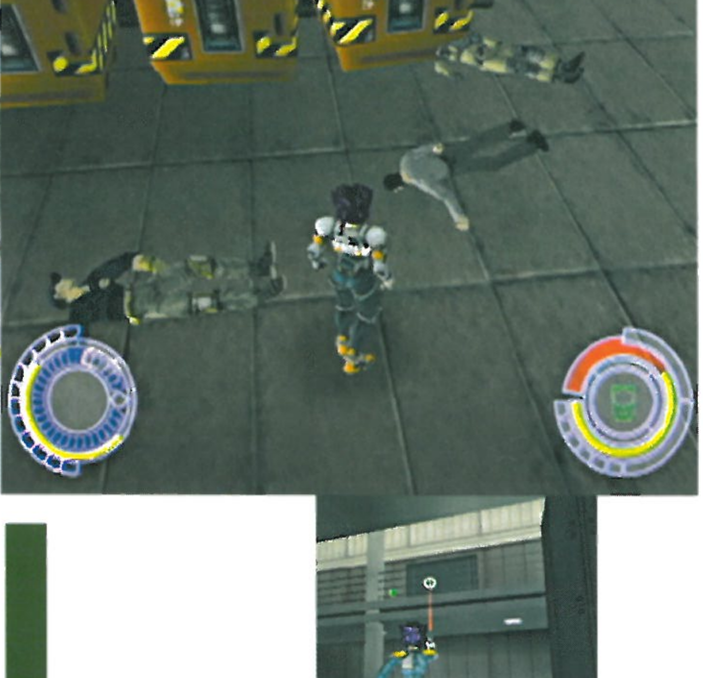
- TÉCNICAMENTE MEDIOCRE
- CÁMARA ALGO LOCA
- FALTA ESPECTACULARIDAD, HISTORIA Y PERSONAJES CON CARISMA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN ●●●◐○







Como podéis ver las estancias de Oni están más vacías que la cartera de un pensionista a fin de mes.

ONI

EL HUNDIMIENTO DEL *TITONIC*

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**ACCIÓN**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**BUNGIE SOFTWARE**
EDITOR	**TAKE 2**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**10.990 PESETAS**

En estos tiempos de secuelas interminables y constantes refritos de viejas ideas es agradable hallar un título que intenta aportar algo nuevo a la familia de los videojuegos a través de la combinación de géneros. Pero una larga serie de fallos (algunos menores, otros más graves que un solo de Constantino Romero desde el fondo de un pozo) le aseguran un lugar en la categoría de juegos de aquellos que te hacen pronunciar lo de 'lástima que...'.

¿TE *KONOKO*?

La trama, que tiene un interés más bien anecdótico, se desarrolla a través de una serie de secuencias de vídeo al estilo de película manga que decepcionan por lo pobretonas, y se centra en las actividades de la agente Konoko. En cuanto al género, *Oni* no se puede clasificar claramente en ningún sitio. El juego ofrece elementos de tiroteo en tercera persona, beat'em-up y sigilo.

Si las analizamos, cada una de las misiones por objetivos implica en esencia abrir unas cuantas puertas, dejar a algunos malos para el arrastre y salir del lugar de una sola pieza. Nada espectacular. De mayor interés resulta el sorprendente (pero defectuoso) sistema de combate. La inexistencia de un sistema de fijación de objetivos hace que luchar contra múltiples enemigos sea una tortura china y, cuando nos las vemos con tres o cuatro oponentes, es inevitable y muy frustrante encajar impactos hasta la muerte. Además de tortear a los demás, también podemos usar armas (pistolas, cohetes...) incluidas las de los rivales abatidos, aunque curiosamente su utilidad es bastante limitada y su munición escasa, con lo cual en la mayoría de peleas priman manos y pies (si amigos, en *Oni* son más útiles unas pantuflas reforzadas que un lanzamisiles). También son remarcables en el juego los fallos técnicos, bien tangibles al arrimarnos a las paredes y poder ver a través de ellas en algunos sitios (¿quién dijo que con la nueva generación de consolas había muerto el *clipping*?). *Oni* es, en definitiva, un ambicioso proyecto enterrado por unos gráficos malos y, sobre todo, por un sistema de combate deficiente. Hasta que llegue la inevitable secuela tendremos que imaginar lo que podría haber sido.



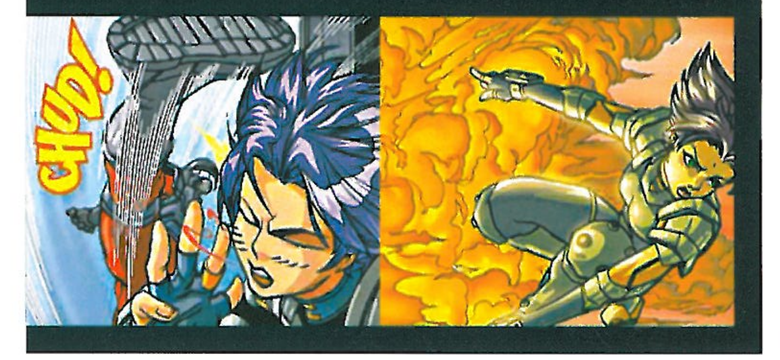


EL JUEGO OFRECE ELEMENTOS DE TIROTEO EN TERCERA PERSONA, BEAT'EM-UP Y SIGILO



PERO ÉSA ES OTRA HISTORIETA...

Si te gusta *Oni*, quizá te interese saber que ha aparecido, como edición especial, una serie de cómics de tres partes basados en las posteriores hazañas de Konoko. Ilustradas por Sunny Lee y con guión de Dave Land, las novelas gráficas publicadas por Dark Horse profundizarán en el mundo futurista mostrado en el juego. Parece que Take 2 tiene una franquicia entre manos.



ARRIBA
- MULTIGÉNERO
- LIBERTAD DE MOVIMIENTOS
- GRANDES NIVELES

ABAJO
- POLÍGONOS SALTARINES... ¡EN PS2!
- CONTROL INFAME
- DESARROLLO SOPORÍFERO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN 









El baloncesto es el deporte con menos paro, no en vano los árbitros siempre dicen que 'falta personal'.

NBA HOOPZ

IRREAL COMO LA VIDA MISMA

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**DEPORTIVO**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**MIDWAY**
EDITOR	**MIDWAY**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

A pesar de su nombre, *NBA Hoopz* no es el juego ideal para los fanáticos del deporte en el que se desgastan más las zapatillas (no en vano es el juego en el que se dan más 'pasos'). Decimos esto porque el título pertenece a la divertida serie deportiva de Midway *NBA Jam*, que siempre se ha caracterizado por sus mates estratosféricos, jugabilidad frenética y una interpretación bastante particular de las reglas del baloncesto.

La innovación más notable respecto a sus antecesores es la inclusión de un tercer jugador en cada equipo. Esto permite, además de poder invitar a jugar a un amiguete más para fardar de nuestra cara PS2 (pueden participar hasta 6 jugadores simultáneamente), realizar más fácilmente las jugadas de pase o los mates a dos bandas. Para realizar este tipo de jugadas, además de los botones de tiro y pase, disponemos del llamado Hoopz que nos permite realizar con gran facilidad frivolidades como tiros especiales u ostentosos dribblings. Este tipo de aparatosas jugadas, que se pueden realizar de manera bastante sencilla, están a la orden del día en cualquier encuentro de NBA Hoopz, ya que el juego hace especial hincapié en la espectacularidad en detrimento del realismo. Buena prueba de ello son los mates físicamente imposibles, o la original manera de resolver las faltas (las cuales no interrumpen el partido, sino que cuando se acumulan cinco, el equipo contrario lanza un tiro de ¡tres! puntos y saca de banda).

Además de las plantillas reales de la NBA actualizadas en noviembre del año pasado, en *NBA Hoopz* encontraremos múltiples modos de juego, como el clásico '21' de patio de colegio, concurso de triples, torneo o la posibilidad de editar nuestros propios jugadores, que iremos mejorando ganando partidos y contestando un curioso juego de preguntas que aparece entre encuentro y encuentro. La única gran pega de este juego es su parte gráfica, no tan espectacular como se esperaría. A pesar de contar con texturas son detalladas (se marcan hasta las venas en los brazos de los jugadores, y las caras, aunque no cambien dinámicamente, están bien recreadas), los deportistas están formados por una escasa cantidad de polígonos que, unido al irregular *motion-capture* realizado a Shaquille O'Neal, consiguen unos movimientos toscos y bastante forzados. Ideal para los amantes del deporte en su vertiente más arcade, así como para los menos exigentes en cuestiones técnicas (o sea, viendo la mayoría de títulos de PS2, casi todos los poseedores de una bestia negra de Sony).

LA INNOVACIÓN MÁS NOTABLE RESPECTO A SUS ANTECESORES ES LA INCLUSIÓN DE UN TERCER JUGADOR EN CADA EQUIPO

ARRIBA
- JUGABILIDAD 100% ARCADE
- EL RETORNO DE UN CLÁSICO, EN 128 BITS
- ¡HASTA SEIS JUGADORES!

ABAJO
- TÉCNICAMENTE BASTANTE MEJORABLE
- ALGUNAS RALENTIZACIONES
- AMANTES DEL REALISMO: ¡HUID!

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN 

F1 RACING CHAMPIONSHIP



FORMULA 0,5

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
EDITOR **VIDEO SYSTEM**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **9.995 PESETAS**

¡Albricias, otro juego más sobre la F1 que asoma en la ya hipersaturada pista de competición oficial! Pero por una vez no podemos quejarnos de que sea otra actualización que no llega a tiempo: *F1 Racing Championship* se basa directamente en la temporada de F1 de... 1999. Ideal para nostálgicos. Para ser francos comparado con el regularcillo producto análogo de EA, *Racing Championship* tampoco desentona demasiado. Pero eso no quiere decir que el juego no debería

LA MEJOR BAZA DE ESTE JUEGO SE ENCUENTRA EN EL MODO SITUACIÓN, DONDE DEBEREMOS CUMPLIR LAS TAREAS AUTÉNTICAS A LAS QUE HICIERON FRENTE LOS PILOTOS DE LA TEMPORADA DE 1999

haberse pulido con unas cuantas manos más de trabajo extra. No es que el título no muestre buenas ideas sino tan sólo parece como si le faltara unos meses de desarrollo. Es casi como si los coches representados sólo tuvieran tres ruedas.

Y ALLÁ VAN

Los gráficos intentan recrean fielmente los 16 circuitos pero desde luego no muestran ese factor de embelesamiento que cabría esperar de la PlayStation 2, y a veces presentan menos detalle que la televisión de José Feliciano (mención especial para los flamantes bólidos, que parecen coches de plástico que flotan sobre el asfalto). Si a esto le sumanos una paleta de colores pastelosa a más no poder, tiempos de carga desesperantes y unas espectaculares ralentizaciones cuando se producen embotellamientos comprenderemos que los desarrolladores no han demostrado merecer una *pole position*. Los efectos de sonido, entre los que destacan los irritantes chirridos de frenada, tampoco logran dejarte sin aliento. Hasta que no llegas a los diferentes modos de juego, este título huele a mediocridad por los cuatro costados (después de jugarlos todos sólo lo huele por tres).

La mejor (¿y única?) baza de este juego se encuentra en el modo Guión, donde deberemos cumplir las tareas auténticas a las que hicieron frente los pilotos de la temporada de 1999. Por ejemplo, de haber sido Takagi, ¿hubieras sido capaz de adelantar a Badoer en Italia en tan sólo tres vueltas? Tal vez para los no aficionados a la F1 esto no quiera decir nada, ¡pero la faena es más complicada que subir al Atlético a Primera en menos de un lustro!

Este acertado modo de juego y el notable control de los diferentes tipos de bólidos son los únicos aspectos relativamente atractivos de un juego que hace aguas por su poca esmerada realización técnica y feeling de competición (ni alcanzando los 350 km/h conseguiremos sentir algo parecido a la sensación de velocidad). Si deseas un buen juego de F1 para tu PS2, continúa esperando.





ARRIBA
BUEN CONTROL
EL MODO GUIÓN
SI ERES COLECCIONISTA...

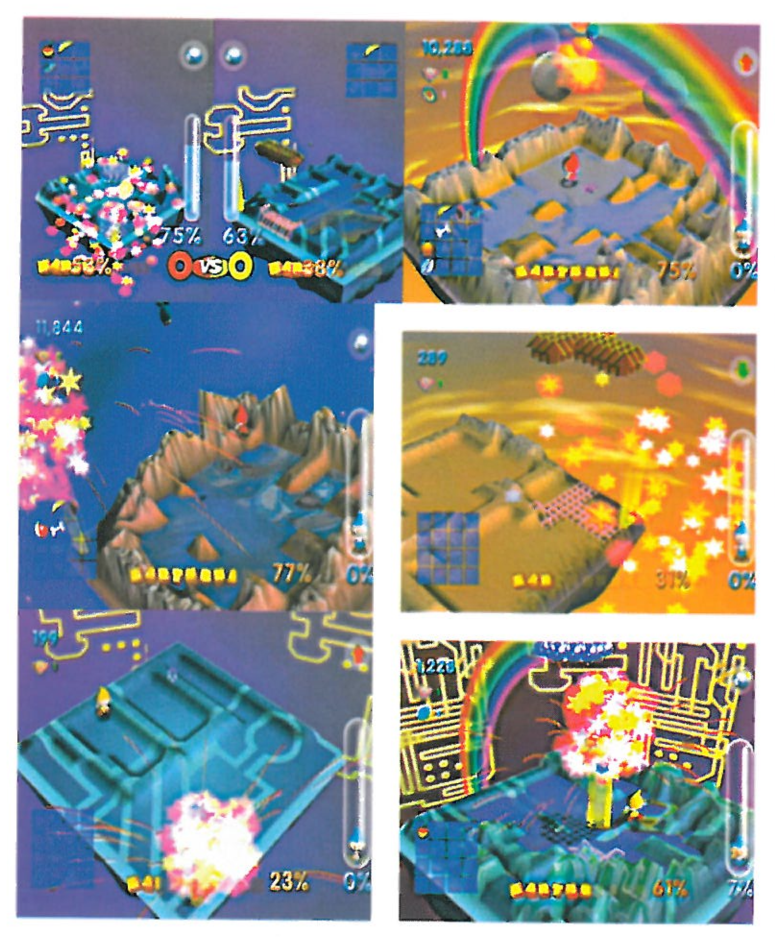
ABAJO
TÉCNICAMENTE MUY FLOJO
NO HAY TENSIÓN NI COMPETITIVIDAD
LICENCIA ANTICUADA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	1,5

PUNTUACIÓN





AQUA AQUA WETRIX

JUGANDO BAJO LA LLUVIA

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**PUZZLE**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**ZED TWO LIMITED**
EDITOR	**SCI**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**7.990 PESETAS**

La típica reacción inicial que suscita *Aqua Aqua* es: "¿Qué narices pasa aquí?". En esencia, el juego se desarrolla en una cuadrícula plana. Formas distintas bajan por un cielo de vivos colores y debemos rotarlas para colocarlas en posición, dejándolas luego caer para formar un perímetro en torno al área de juego. El motivo es que dichas formas no son lo único que cae del cielo, ya que también descienden charcos de agua, y si el perímetro no es estanco, el líquido comenzará a escurrirse poco a poco por los agujeros. Pero al igual que ocurre con una pantalla que no esté bien delimitada, la mecánica hace aguas por bastantes sitios: es difícil controlar los bloques que caen, las misiones de entrenamiento son frustrantes y muy estrictas, y en general el juego desprende un sopor y un aburrimiento que le imposibilita ponerse a la altura de grandes del género como *Bust-a-Move* o *Kurushi Finals*. Tan sólo el apañado modo para dos jugadores, la aparición de los mejores efectos de agua vistos hasta la fecha (hombre, tratándose de un juego llamado *Aqua Aqua*, si no fuera así sería para correr a gorrazos a los desarrolladores) y su ajustado precio (para ser un juego de PlayStation 2, obviamente) lo hacen mínimamente recomendable.

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN 

WORLD DESTRUCTION LEAGUE THUNDER TANKS

DESTRÚYEME OTRA VEZ







PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**3DO**
EDITOR	**3DO**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

Cuesta horrores decir algo nuevo sobre: a) un juego de 3DO; b) la saga *World Destruction League* y c) la traslación de *WDL: Thunder Tanks* de 32 a 128 bits. Como este juego cumple estos tres requisitos, no hay mucho que añadir a lo que ya comentamos sobre su antecesor en PS One: el juego propone ponernos a los mandos de tanques ultra-destructivos y a lo largo de varias 'arenas' cerradas deberemos demostrar que tenemos el misil más largo que nuestros rivales. El título de PS2 es idéntico al de 32 bits con los mismos modos de juego y campeonatos, sus mismas secuencias casposas de vídeos, y los mismos tanques y grupos de matones desquiciados. No es que el salto a los 128 bits añada mucha diversión respecto a su predecesor, pero al menos el control de los tanques es algo más soportable, los escenarios son más sólidos y hay efectos de luz dinámicos (¡en un juego de 3DO! ¡Inconcebible!). Aunque no hay que confiarse: las ralentizaciones son a veces escandalosas y la chapucería técnica llega a ser indisimulable. Un simple lavado de cara a la mediocridad de PS One que se deja jugar mínimamente y únicamente puede interesar para las veladas multijugador más garrulas.

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5

PUNTUACIÓN  

PLANETSTATION Y
PLANETA DE AGOSTINI

REGALAMOS

10 FABULOSOS
LOTES DE:

JUEGO SHEEP + 2 CAMISETAS

SORTEAMOS 10 LOTES CON DOS CAMISETAS Y UN EJEMPLAR DEL DESTERNILLANTE JUEGO SHEEP DE PLANETA DE AGOSTINI. SI QUIERES SER UNO DE LOS AFORTUNADOS POSEEDORES DE UNO DE ELLOS, SÓLO TIENES QUE RESPONDER A ESTA OVINA PREGUNTA:

¿QUÉ ANIMALES SON LOS PROTAGONISTAS DE *SHEEP*?

A **VACAS LOCAS**
B **CABRAS PSICÓPATAS**
C **POLÍTICOS**
D **OVEJAS**

TE REGALAMOS 10 LOTES DEL JUEGO SHEEP

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO SHEEP (PLANET 30)
PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias).
Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 2 de mayo de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 32 de PlanetStation.

¿QUÉ ANIMALES SON LOS PROTAGONISTAS DE *SHEEP*?

A VACAS LOCAS
B CABRAS PSICÓPATAS
C POLÍTICOS
D OVEJAS

NOMBRE ____________________

DIRECCIÓN ____________________

TELÉFONO ____________________



FINAL FANTASY IX

¡POR FIN ESTÁ AQUÍ! LA ÚLTIMA ENTREGA DE LA MÁS FAMOSA SERIE DE RPG DEL MUNDO ES LA MÁS GRANDE Y MEJOR HASTA LA FECHA. AQUÍ EMPIEZA LA SOLUCIÓN DEFINITIVA DE PLANETSTATION. SIN ELLA ESTARÁS PERDIDO...

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

EDITOR **SQUARE EUROPE**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **9.990 PESETAS**

PERSONAJES

YITÁN TRIBAL

APODO Ladronzuelo (Steiner).
PROFESIÓN Miembro de la infame banda de ladrones 'Tantalus'.
PASATIEMPOS Tratar de ligar con chicas, fastidiar a Steiner.

Aparentemente solo en el mundo, su única familia es la banda de ladrones 'Tantalus'. De talante decidido y líder nato, su madurez y moralidad no logran esconder el hecho de que al fin y al cabo sólo tiene 16 años. De enorme habilidad con las Dagas o una Espada Doble y sus dotes para el hurto hacen de él un caso aparte. Un personaje esencial, sean cuales sean las circunstancias.

"¿SE NECESITA UNA RAZÓN PARA AYUDAR A ALGUIEN?"

VIVI ORNITER



APODO Don Vivi (Steiner).
PROFESIÓN Mago Negro.
PASATIEMPOS Explorar, aprender cosas de la vida.

Un misterioso chiquillo, Mago Negro, que aparece en Alejandría sin ningún motivo aparente. Pese a su corta edad, la muerte de su padre lo ha obligado a madurar y cuidar de sí mismo. Muy versado en las artes de la magia negra, Vivi es el único personaje capaz de aprender los hechizos de ataque realmente efectivos. Las fábricas de Magos Negros de Kuja están desgarrando a Vivi mientras éste busca la verdad que su propia existencia esconde. ¡Pobre crío!

"SER O NO SER. ¿CÓMO PODEMOS PROBAR NUESTRA EXISTENCIA?"

ADALBERT STEINER

APODO Soldadito (Yitán).
PROFESIÓN Capitán del Batallón Pluto.
PASATIEMPOS Proteger a Garnet, poner como un trapo a los 'plebeyos'.

Steiner se toma su papel de capitán del Batallón Pluto muy en serio, quizá demasiado. Vigila cada paso de la princesa como una madre intranquila, aunque enseguida se relaja cuando ve de lo que ésta es capaz de hacer. Al ser un caballero, es un hacha con la espada. Puede asimismo unir sus fuerzas a las de Vivi para crear un ataque con espada elemental. Muy fuerte y poderoso, vale la pena escuchar sus majaderías para sacar partido a sus conocimientos.

"HABIENDO JURADO LEALTAD, ¿DEBO VIVIR EN SERVIDUMBRE?"

QUINA QUEN



APODO Ninguno.
PROFESIÓN En general, holgazana.
PASATIEMPOS Comer y estar alegre.

Siendo como es una gourmet, lo único que Quina desea hacer es viajar por el mundo y probar todo tipo de comida que pueda encontrar. Quina no ha crecido en compañía de otras personas, de modo que es una persona de lo más egoísta. Si surge la oportunidad de encontrar buena comida, saldrá disparada a su encuentro. Deberás esforzarte de lo lindo para tenerlo contenta, ya que su habilidad "cocina" le permite aprender algunos movimientos asombrosos. ¡Como mínimo seguro que deja perplejos a algunos enemigos!

"¡HAGO LO QUE QUIERO! ¿QUÉ TIENE ESO DE MALO?"

GARNET VON ALEXANDROS 17TH

APODO Daga (Todos).
PROFESIÓN Heredera del trono alejandrino
PASATIEMPOS Preocuparse por todo, perfeccionar su rollo de plebeya.

Única heredera del trono de Alejandría, la gran ironía es que Garnet no tiene sangre real. La única razón de que la adoptaran de pequeña fue su potencial como Invocadora (Summoner). Su madrastra, la Reina Brahne, ha esperado muchos años a que sus poderes se desarrollaran, y ese momento ya se acerca. El potencial de invocación de Garnet lleva mucho tiempo sin materializarse, pero cuando eso ocurra...

"AUNQUE SEA REINA... NO QUIERO DEJAR DE SER YO MISMA"

EIKO CAROL



APODO Ninguno.
PROFESIÓN Ninguno.
PASATIEMPOS Liarse con los Mogus, molestar a los adultos.

Eiko es natural de un antiguo pueblo de Invocadores, donde el resto de los de su clase murieron en un ataque hace algunos años, y ahora la cuida un grupo de Mogus. Invoca monstruos sin tener siquiera que pensar en ello, y seguramente por eso sigue viva en medio de un continente infestado de monstruos. Su amor por Yitán es la única razón por la que se une al grupo, o al menos eso parece. En realidad es una chiquilla que se siente muy sola.

"NO QUIERO ESTAR SOLA NUNCA MÁS..."



FREIJA CRESCENT

APODO Cara de rata (Kuja)
PROFESIÓN Ex - Caballera Dragontina de Burmecia.
PASATIEMPOS Buscar... siempre buscar.

Freija renunció a su posición como uno de las caballeras de más talento cuando llegaron noticias de la muerte de su verdadero amor, Sir Flatley. Ha viajado durante cinco largos años por todo el planeta en su busca, pero problemas en Burmecia la obligaron a regresar a casa. Maestra en el salto, sus cualidades le permiten alejarse del peligro hasta que necesita atacar. Gracias a sus habilidades del Dragón es capaz de aprender tanto técnicas regenerativas como ofensivas. ¿Encontrará alguna vez a su amor perdido?

"NO HAY NADA PEOR QUE EL OLVIDO"



AMARANT CORAL

APODO Rojo
PROFESIÓN Mercenario
PASATIEMPOS Demostrar que es más fuerte que nadie.

No se sabe gran cosa acerca de este tipo, aparte de que es grandote y pelirrojo. Trabajaba de guardaespaldas en Treno hasta que Yitán hizo que lo despidieran. Rojo creía ser el hombre más fuerte de Gaia hasta que Yitán lo venció. Se une al grupo a fin de saber más sobre las increíbles habilidades de Yitán con la esperanza de poder descubrir su secreto. Rojo se distingue por su fuerza bruta, una habilidad de lanzar y una actitud negativa.

"¿QUÉ BUSCO EN REALIDAD...? QUIZÁ NO QUIERA SABERLO"

PERSONAJES SECUNDARIOS

REINA BRAHNE

La actual reina de Alejandría pudo muy bien haber sido una buena persona alguna vez, pero una incontrolable ansia de poder, combinada con la influencia de Kuja, la han convertido en una mujer capaz de todo. Si conseguir el control del mundo significa matar a Garnet y aniquilar ciudades enteras, no dudará en hacerlo.

TON & SON

Echarás pestes cada vez que veas a estos dos. Cumplen las órdenes de la reina, pero te da la sensación de que en algún momento se volverán contra ella. Los gemelos burlones son responsables de la creación de los Valses Negros, y también han ideado una forma de extraerle a Garnet sus poderes. Deshazte de ellos en cuanto tengas ocasión.

KUJA

Este tipo trabaja para la reina... en teoría. Es quien proporciona a la reina Brahne los Magos Negros, permitiéndole conquistar el mundo. Uno no puede evitar pensar que eso forma parte de un gran plan. La pregunta es: ¿quién trabaja para quién?
Kuja se mueve a lomos de un dragón blanco y sólo teme a una persona...

GENERALA BEATRIX

Leal al trono, Beatrix se enfrenta a Steiner para convertirse en la protectora real de mayor privilegio. La verdad es que no hay color: los regimientos de Beatrix son disciplinados y comprometidos, mientras que las tropas de Steiner son, pueees, ¡un asco! Beatrix se pone en contra de Yitán y sus grupo, pero cuando ve lo que se propone la reina, no tarda en cambiar sus lealtades.

TANTALUS

Ésta es la banda de ladrones que contrató el duque Cid para secuestrar a la princesa. Avezados en todo, el grupo recorre el mundo en busca de trabajo, haciendo lo que sea (dentro de lo razonable) por dinero. Son como una auténtica familia; llevan tanto tiempo juntos que confían unos en otros y han pasado unidos por muchas situaciones cercanas a la muerte.

BAKU

Baku es el líder de Tantalus. Un gran hombre barbudo al que nadie desafía sin salir escaldado. Blank, Marcus, Cinna y los hermanos Benaro y Zenaro conforman el resto de la pandilla. Blank hace ver que odia a Yitán, pero llegado el momento arriesgará su vida por él. Cinna es el pirado. Pertrechado con un gorro de cocinero y un martillo, no es muy bueno en una batalla, ¡pero hace un café buenísimo! Marcus viene a ser la mano derecha de Baku. Es muy experto y equilibrado. Su fidelidad a Tantalus es incuestionable.

DUQUE CID

El gobernante de Lindblum está en un apurillo. Cuando su esposa lo pescó teniendo una aventura con una camarera local, lo convirtió en un bicho Buri y luego se largó con su último invento, la aeronave a vapor. Cid construiría otra, pero su cerebro ya no es el de antes ahora que es un Buri.
Sabe que la reina Brahne trama algo, de ahí que disponga que secuestren a la princesa. ¿Podrá alguna vez volver a su estado humano?

PRÍNCIPE PUCK

Hijo del rey de Burmecia, el príncipe Puck huyó de su hogar por la misma razón que Freija: encontrar a Sir Flatley. El pequeño Puck actúa más como un ladrón que como un miembro de la realeza. Ha tenido que aprender a pasar desapercibido para sobrevivir en sus viajes. Él es quien ayuda a Vivi a unirse a Tantalus al principio del juego.

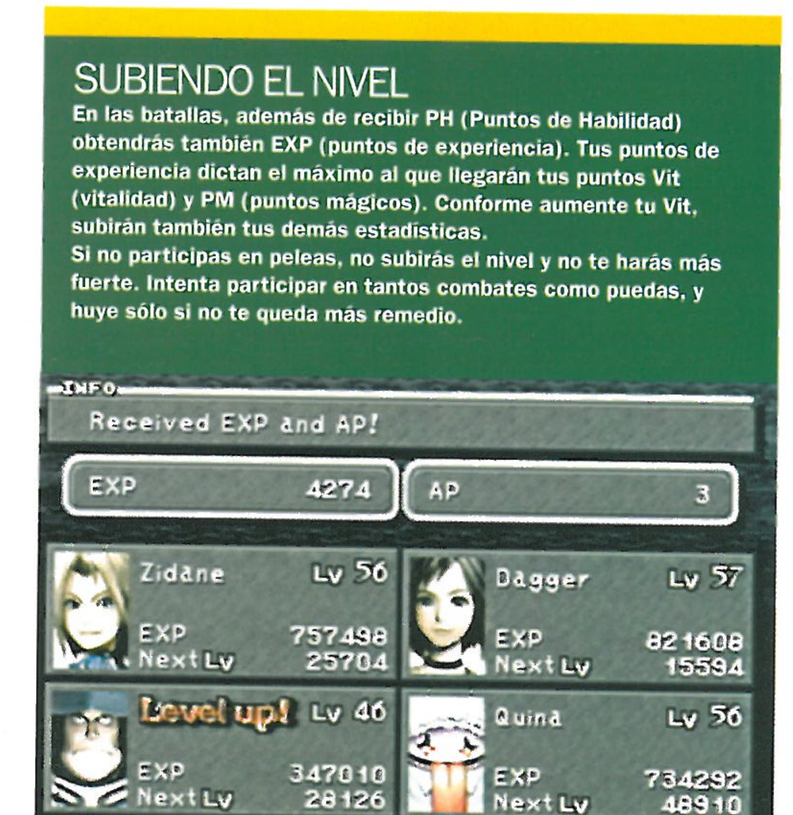


CONSEJOS

Si nunca antes has jugado a algún título de la serie *Final Fantasy*, esta sección es fundamental. Y aunque seas un veterano en este tipo de juegos también deberías leerla, ya que existen varias diferencias con los demás juegos.No es que ninguna de estas pistas te vaya a proporcionar grandes ideas para avanzar de manera totalmente precisa en esta magna aventura, pero sin duda te ayudarán a hacerte una rápida idea de los principales elementos fundamentales que presenta *Final Fantasy IX* respecto a otros juegos de rol de la misma saga.

SUBIENDO EL NIVEL

En las batallas, además de recibir PH (Puntos de Habilidad) obtendrás también EXP (puntos de experiencia). Tus puntos de experiencia dictan el máximo al que llegarán tus puntos Vit (vitalidad) y PM (puntos mágicos). Conforme aumente tu Vit, subirán también tus demás estadísticas.
Si no participas en peleas, no subirás el nivel y no te harás más fuerte. Intenta participar en tantos combates como puedas, y huye sólo si no te queda más remedio.



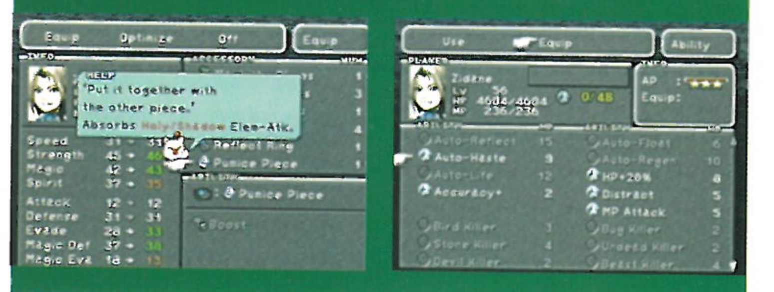
QUERER Y PODER

En el transcurso del juego, tu personaje aprenderá un montón de habilidades. Éstas se pueden activar adjuntándoles joyas mágicas. Cada personaje sólo puede llevar una cantidad limitada de joyas. Este número se aumenta con tu Vit y PM. Deberías aprender a cambiar tus habilidades en función de la situación en la que te encuentres en un momento determinado.

Por ejemplo, si estás en la caverna de hielo, los enemigos temerán los ataques con fuego. Si tu arma tiene una habilidad de fuego, deberías ir a la pantalla de habilidades y, dentro de Activar, accionarla mediante las gemas necesarias. Esto podría marcar la diferencia entre ganar y perder. También funciona como una táctica defensiva. Por ejemplo, si un enemigo tiene un ataque venenoso, activa tu habilidad Antiveneno para anular su efecto.

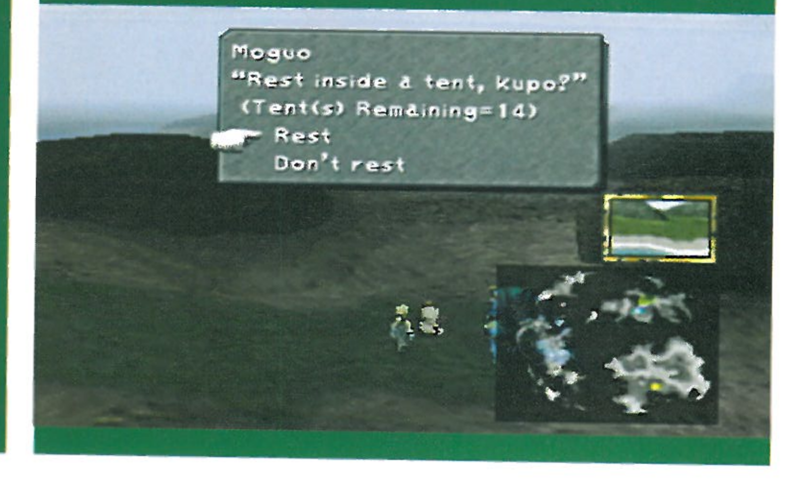
EQUIPARSE CON ARMAS, ARMADURAS Y ACCESORIOS

Todo lo que puedes ponerte, sea un sombrero, una camiseta, un anillo o una joya, tendrá una habilidad oculta. Cada vez que salgas airoso de una batalla recibirás un cierto número de PH (puntos de habilidad, nada que ver con tu tipo de champú). Una vez que hayas adquirido el número necesario de PH, aprenderás esa habilidad. No tienes por qué aprender la habilidad para utilizarla. Mientras estés equipado con el ítem pertinente, puedes usarla. Pero si te quitas dicho ítem antes de haberla aprendido, no podrás recurrir a ella.
Si, por ejemplo, encuentras una daga que es más fuerte que una con la que ya estés equipado, puede que no sea buena idea cambiarla enseguida. Tal vez sea más beneficioso aprender la habilidad de la primera daga antes de pasar a la nueva. Júzgalo por ti mismo cuando se dé la circunstancia.



¡SALVE, KUPÓ!

Allí donde encuentres un mogu podrás salvar la partida. El mogu te dará asimismo la opción de usar una de las tiendas de lona que transportas. Descansar en una de estas tiendas te permitirá recuperar cierta cantidad de Vit y PM. Intenta usar tiendas de lona para recobrar PM, en vez de éteres y elixires. Las tiendas son relativamente baratas, mientras que los éteres y elixires son ítems inusuales y tienes que robárselos a tus enemigos.



DISCO 1

NIVEL 1 UN INGENIOSO PLAN

Empiezas el juego como un jovencito de nombre Yitán. Estás en una nave comandada por el grupo renegado de ladrones 'Tantalus'. La sala está oscura como boca de lobo; antes de encender la vela del centro de la estancia, recoge el dinero del rincón superior a mano izquierda y lee el letrero de la derecha. Al ver que se enciende la luz, un grupo de gente de pinta sospechosa entra en la sala. Por suerte son tus compañeros. Después de darle un rato al palique, llega un hombretón con una máscara de dragón y os desafía a todos a luchar. Esto no es una auténtica pelea; el tipo no ve tres en un burro con esa estúpida máscara puesta, y por lo tanto sus ataques no son muy contundentes. Usa el comando Robar con él hasta haberle afanado el Matamagos. Luego usa la orden Luchar hasta que se le caiga la máscara. ¡Resulta que es tu líder, Baku! Éste os retará cada vez que crea que aflojáis el ritmo.

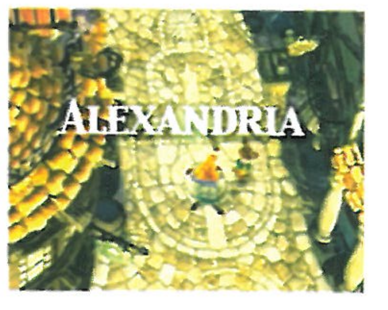


En honor a la verdad, eso no es más que la forma que tiene Baku de hacer su entrada a escena. La auténtica razón de que esté aquí es celebrar un reunión para el siguiente trabajito. Se ve que os han contratado para secuestrar a la bella princesa Garnet, disfrazados de banda de artistas ambulantes. A Yitán y Blank les corresponde capturar a la princesa mientras los demás representan la función. Una secuencia de vídeo te muestra la llegada de la nave de Tantalus a Alejandría.



NIVEL 2 QUÉ CIUDAD MÁS GRANDE

Te encuentras controlando a un pequeño y torpe mago que acaba de llegar a la ciudad. Es una ciudad muy grande para un chicuelo como él y, claro, está asustado. ¡Está tan abstraído mirando a su alrededor que no para de tropezar con la gente! Una muchachita se topa con él. Todo el mundo tiene prisa hoy, ¿qué es lo que



pasa? La amable niña se detiene y se disculpa por tirarte al suelo. Al parecer se te ha caído algo. Es una entrada, pero ¿para qué? Antes de que puedas averiguarlo, ella sale pitando. No importa, alguien habrá que pueda decírtelo.

Date la vuelta y vete por donde viniste. Te encontrarás en un área abierta con una estatua en el centro. General Madeleine, ¿eh? Murió a los 13 años... pobre. Echa un vistazo alrededor del perímetro; alguien ha dejado sus naipes tirados por ahí. Hay una Carta del Zombi, una Carta Quelonoide y una Carta del Hombre Reptil. Vuelve al callejón y entra en la casa a mano derecha. Habla con la anciana. En esta sala hay montones de cosas por recoger; a ella no le importará, ¿no? En el lado de la escalera de la sala hay 9 Giles y una Poción, cada cosa en un rincón distinto. Sube la escalera y busca una Carta Fang. También puedes buscar en el material estampado de la pared al otro lado de la sala. ¡Nuestro amiguito se mareará tanto que se caerá!

Sal de la casa y ve calle arriba. A la izquierda encontrarás una Poción.















Cruza la arcada. Un grupo de nobles está siendo escoltado a alguna parte. ¿Qué han hecho de especial alguna vez? Nada, seguro. Echa una mirada al interior de la taberna. Ahí dentro esperan una noche ajetreada, pero siguen sin decir qué está ocurriendo. Hay una Poción en el rincón de abajo a la derecha, una Carta Flan en la esquina inferior izquierda y 27 Giles en el pequeño recoveco de la izquierda. Las escaleras están rotas; la mujer dice que igual las arregla... algún día. Sal afuera y habla con Hipito, a quien los nobles le merecen la misma opinión. Mira en la hierba junto a él para hallar una Carta del Goblin. La gente debería tener más cuidado con sus pertenencias.

NIVEL 3 ¡ESTAFADO!

Sigue andando hacia la izquierda hasta llegar adonde está Mick, quien se encuentra en la entrada. ¡Ah, ya veo! Es una entrada para el espectáculo. Debe ser ahí adonde va todo el mundo. Tendrán que sellártelo en la plaza o de lo contrario no te dejarán entrar. Lee el cartel al otro lado de la carretera: 'Tienda de Ítems de Doug'. Más te vale entrar ahí. Hay 38 Giles en el rincón. No necesitas nada, así que no dejes que te enrede para que te gastes tu recién adquirido dinero.

Continúa explorando y encontrarás la caseta de las entradas. Un momento, ¿no es Hipito ése de ahí? El muy tarambana... ¿Pero de qué habla? Vete a la Caseta de Entradas y habla con el taquillero. Al fin alguien te cuenta qué es lo que pasa. Pregúntale qué función dan hoy. Al parecer, la compañía Tantalus representa 'Quiero ser tu canario'. Suena fantástico. Ve haciéndole preguntas sobre la obra hasta saciar tu curiosidad. Ahora pregúntale acerca de Alejandría. Te contará lo raro que se ha estado comportando la reina Brahne últimamente y que su hija, la princesa Garnet, es la chica más bonita de esos pagos. ¡A esa chica tú tienes que verla!

Después de toda esa información, no olvides sellar tu entrada. ¿Qué? ¡No puede ser falsa! Está claro que al vendedor de boletos le das pena, así que te da tres cartas de juego: Goblin, Fang y Esqueleto. ¡Mola! Luego dice que deberías ir a ver a Jack para saber cómo jugar al juego de cartas.

Echa un vistazo alrededor. En esta zona hay muchas cosas por mirar. Hay un Ala de Fénix cerca de la puerta, y una estatua de los 'Tres Heroicos Caballeros Pluto' a la derecha. En la Tienda encontrarás un Éter, y en la Tienda de Equipamiento un anuncio de reclutamiento para los Caballeros Pluto. Parece divertido; tal vez deberías hablar con el capitán. No hay nada que recoger en el Mesón, pero vale la pena subir las escaleras sólo por la vista desde el balcón. Eh, hay unas chicas saltando a la comba ahí fuera. Quizá te dejen jugar si se lo pides bien (mira el recuadro 'El mago saltarín' para más información sobre cómo jugar).

NIVEL 4 EXCURSIÓN POR LOS TEJADOS

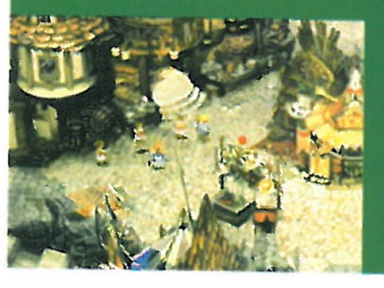
Ya basta de diversión por ahora. Deberías ir a buscar a Jack. Baja por el callejón que queda cerca de las tres chicas. Cuando el rotulista se cansa de tomarla contigo, un pequeño rufián viene a hablarte. Mmm, te resulta familiar... y parece un rato espabilado. Hay en él más de lo que parece a simple vista. Acepta su oferta; después de todo quieres ver la obra, ¿no? Cuando la costa esté despejada, se agarrará a la escalera y saldrá corriendo. Espérate un poco por ahí. Un hombre baja por el callejón. Tal vez sea Jack. Cuando te





EL MAGO SALTARÍN

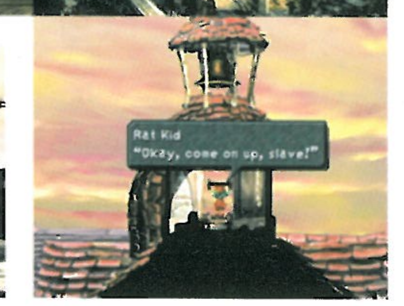
Éste es el primero de los muchos subjuegos en los que puedes participar. Habla con la chica del centro y te preguntará si quieres probar. Según lo bueno que seas podrías ganar unos premios la mar de molones. Usa el botón × para que Vivi salte. El truco está en pulsar el botón × en cuanto Vivi toca el suelo; así conseguirás saltar la comba. Tras 20 saltos bien ejecutados, las chicas te darán algo de dinero suelto. En este instante las chicas mueven la cuerda un poco más rápido. Tras 50 saltos bien dados, consigues la Carta Cactuar. Ahora la comba irá más rápido aún. Al cabo de 100 buenos saltos recibes la Carta Genji. Pasados 200 brincos te harás con ¡la ansiada Carta Alejandrina! A los 300 la Carta Tiger Racket, y a los 1000 el traje del rey de los saltos.











dispones a hablar con él, ¡va y te atraca! ¡Corre tras él! Maldición, parece que se ha escapado. No importa, vuelve con el rufián. Eh, hay alguien más. Esta vez seguro que es Jack. Éste te enseñará las reglas del juego de cartas. No te pierdas ningunas de sus palabras. Al finalizar la lección te da la oportunidad de jugar con él. Hazlo sólo después de haberte leído la sección del juego de cartas de esta guía. Gracias a las chicas de la comba tienes unas cartas magníficas y no te conviene perderlas tan pronto.

Regresa al callejón. Las escaleras están cortadas. Quizá estén terminadas la próxima vez que vengas. Alcanza al pequeño pillastre pero no lo sigas aún a la torrecilla. Lee el letrero sobre la comba que hay en la pared, sólo por recordarte lo bueno que eres. Luego entra en la casa junto a la torrecilla. Hay algunas pociones de colirio en el rincón. Ilia no te deja pasar, así que sal afuera. Conforme bajas al agua, Ilia se va. No vale la pena volver; de todos modos sólo hay 3 Giles en el piso de arriba. Habla con los dos hombres o tómate unos somníferos: ¡ambas cosas tendrán el mismo efecto! El pequeño Tom ha perdido a su gatito, Mittens. Es de color marrón, así que estáte al quite por si lo ves. Vuelve hasta la entrada de la ciudad (donde hay una estatua en el centro). ¡Es Mittens! Tom te da las gracias y se lleva a Mittens consigo. Regresa a la zona de la torrecilla y visita a Tom para obtener la Carta del Bom.



Entra en la torrecilla. Puedes recoger una Poción y una Tienda de Campaña antes de subir por la escalera. Al ir a subir, Kupo el Mogu cae cómicamente desde arriba. Otro que entrará en escena es Stiltzkin. Al parecer va a embarcarse en un viaje. ¡En fin, un poco rarito sí que parecía! Habla con Kupo acerca de la Mogured y accede a llevarle su mensaje.

Guarda la partida y sube por la escalera. Ya estás en los tejados. Usa los palos para cruzar los huecos. El pequeño rufián elige un determinado camino, pero hay muchos sitios distintos por los que pasar. Explora todas las pasarelas para llegar al dinero que la gente ha ido guardando aquí. El pequeño pillastre decide presentarse. Se llama Puck. Tendrás asimismo la ocasión de confirmar tu nombre, lo cual está muy bien. Trepa por encima de las paredes del castillo y ¡prepárate a ver unos un grandioso espectáculo!

NIVEL 4 ¿DÓNDE ESTÁ LA PRINCESA?

Es hora de prender a la princesa. Tu primer trabajo será conseguir que el público se quede totalmente en suspense para que no se haga preguntas sobre nada raro que pueda ocurrir. Con una batalla con algunos excelentes efectos especiales debería bastar. Usa un par de veces el comando Magia X. Tras eso, ataca a Baku y sus dos fieles. Ahora es momento de lucirse de verdad. Un duelo a espada servirá. Para esta pequeña representación tendrás que usar la cruceta y los cuatro botones pertinentes según aparezcan en pantalla. Al final tendrás ocasión de volver y hacerlo de nuevo. Repite tantas veces como quieras. Cuanto más impresionante lo hagas parecer, más dinero recibirás al acabar. Puedes saber lo bien que lo estás haciendo si miras a cuánta gente has conseguido impresionar.

Terminado esto, Yitán debe volver a la faena que tiene entre manos. ¿Recuerdas ese Matamagos que le birlaste a Baku? Ahora es el momento de usarlo. Ve al menú Equipar y elige el Matamagos. Esta espada te permite aprender las habilidades Detectar y Pirarse. Ve al menú Habilidades y pon piedras mágicas en







¡ESTO NO ME HACE GRACIA!

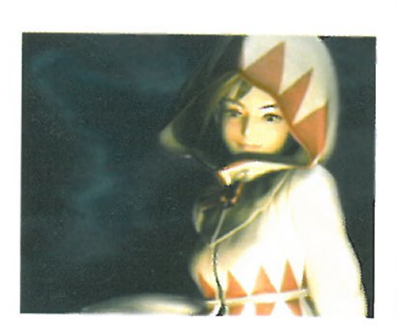
Uau, desde luego merecía la pena jugarse la vida en esos tejados. ¡El espectáculo es asombroso! Ésa debe de ser la reina Brahne: ¡vaya mole de tía! ¿Es la princesa Garnet ésa que está sentada a su lado? Qué bella es, ¿cómo pueden ser parientes? La princesa no parece muy feliz. ¿Cómo es que no se lo está pasando en grande? Algo pasa aquí.

las ranuras Mi Héroe y Giles al Huir. Deberás ir con cuidado porque soldados alejandrinos patrullan el castillo. Al subir corriendo las escaleras te topas con una chica con una capucha. Sospechoso, ¿no crees? Echa un vistazo a su cara. Antes de que Yitán pueda decir nada, ella ya se ha ido. De pronto Yitán cae en la cuenta de que la chica era, en efecto, ¡la princesa Garnet!

¿Quiénes demonios son estos tipos? Tienen pinta de bufones de la corte y parecen unos alborotadores. Más te vale vigilar con ellos... ¡vaya par de bichos raros! Tras contarle a la reina lo del paseíto de la princesa, el capitán Steiner y la general Beatrix son enviados a por ella. Esos dos compiten un poco entre sí. ¿Cuánto nos jugamos a que acaba germinando algo más que amistad entre ellos?

Ahora te harás con el control de Steiner, capitán de los Caballeros Pluto. No parece que estén muy bien organizados; de hecho, son más bien un chiste. Sigue a los caballeros al vestuario. Ponlos a punto y mira después el registro de la pared. Ten una charla con Mosh antes de irte y lee la carta con él. ¿De modo que algo asombroso ocurre si saltas a la cuerda muchas veces? ¿Qué podría ser? Guarda la partida y píllate la Ala de Fénix que hay en el rincón de la estancia. Ahora tendrás que preguntarte adónde ha ido la princesa. Sube las escaleras e interroga a los guardias. ¿El cuerpo de Beatrix? Lentorros y garrapatas chupasangres es como debieran llamarse. No se reirán tanto cuando encuentres a la princesa. Tal vez la reina te concederá un reino para que lo cuides.

Sal al exterior y habla con la reina, quien te dará una Camisa de Seda. Sal al vestíbulo principal. Comprueba las salas de los lados y entra en la cocina. Desde luego ese tío está cualificado para ser el cocinero jefe: ¡debe de haberse zampado una burrada de pasteles para haberse hecho así de grande! Nadie parece saber dónde se encuentra la princesa. Estará en algún lugar de ahí fuera. Haz que ese soldado haragán levante su perezoso trasero: ¡no es momento para contemplar las musarañas! Tras llegar a unos cuantos callejones sin salida, acabarás en la escalera de caracol. Menos mal que haces ejercicio, sino no hubieras podido subir corriendo hasta arriba del todo. Ah, ahí está, y hay un joven pillo que la está molestando. Qué diabl... ¡¡¡no puede ser!!!



SALTO DE FE

Es en esta secuencia de vídeo cuando empiezas a entender un poquito más a Yitán. Parece que después de todo podría ser un buen tipo. Como es de esperar, se queda horrorizado cuando la princesa cae. Pronto recobra la compostura al ver que se ha agarrado a una cuerda. Steiner reacciona por el deber que juró para con la princesa, mientras que en el caso de Yitán, el trabajo que tiene que cumplir no es lo único que lo mueve. Y lo que es más importante, Yitán lo hace con estilo, mientras que Steiner no hace más que quedar como un perfecto zoquete.



NIVEL 5 ¿DÓNDE ESTÁ LA PRINCESA?

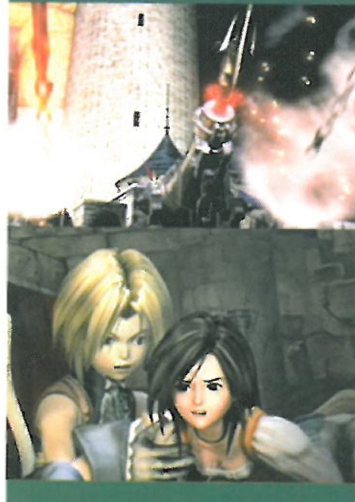
Ahora estarás a bordo del Prima Vista. Persigue a la princesa por su interior. Ruby se interpone en tu camino; algo te dice que bebe los vientos por Yitán. ¡Jolín, los triángulos amorosos serán dignos de verse! Finalmente te quedarás con la princesa a solas. Resulta que en realidad ella quiere que la raptes. Bueno, basta de charlas. El comandante llegará en breve. Necesitas un plan. Por suerte, Cinna ya lo ha arreglado todo. Steiner está justo detrás de ti, pero no te preocupes. Ese soldado Pluto lleva una vestimenta de lo más extraño; se parece una pasada a Blank... El portillo secreto conduce a la sala de máquinas. Gira la válvula del generador a la izquierda y luego a la derecha. En ambas ocasiones, las vibraciones harán que se desprenda un cofre de tesoros. ¿Qué hacían arriba, para empezar? Baja las escaleras y píllate el ala de fénix y la cola de fénix. Corre a la siguiente sala.

De algún modo, Steiner ha conseguido hallar un atajo. Tal vez no sea tan estúpido como parece. No importa, contra vosotros tres no tiene nada que hacer. Antes de atacarlo, usa la habilidad Rayos X de Yitán para ver qué lleva Steiner encima. Mángale el traje de seda y la gorra de cuero delante de sus narices. Luego atácale sin cesar. Steiner se desesperará y usará uno de sus movimientos Esgrima. Lo gracioso es que sólo consigue liberar a los buris que Blank guardaba como último recurso. ¡A volar tocan!

Bueno, los de la panda de Tantalus son desde luego unos consumados actores. Mejores de hecho que

¿¡ESTÁ LOCA!?

Esto no va bien. Intentar proteger a la princesa sería comprensible, pero es más que probable que las defensas del castillo maten a todos los que van a bordo, ¡incluida la princesa! ¿Qué le pasa a la reina? Es casi como si la princesa fuera indispensable... Parece que el Prima Vista puede huir, pero entonces viene el arma secreta del castillo.





muchas de las estrellas de cine. El público está absorto, pero eso no importa porque Vivi está a punto de arruinar la función. Los del Batallón Pluto lo persiguen por el escenario, donde se asusta y usa su magia de fuego. La identidad de la chica de la caperuza queda al descubierto; ¡ahora sí que tienes problemas! Concentra tus ataques contra Steiner. No te preocupes por las invocaciones de la princesa; a estas alturas ni siquiera sabe qué es una invocación. Steiner no tardará en caer y sus soldados se largarán su casa. Ahora viene el auténtico problema... las defensas del castillo.

¡DETRÁS DE TI!

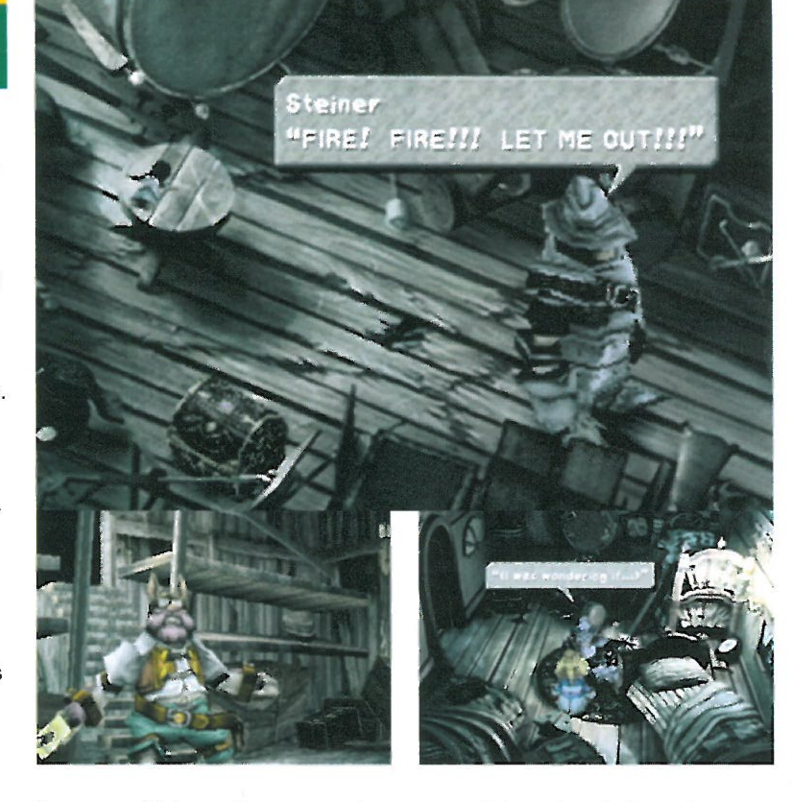
Luchar con Steiner es el menor de tus problemas. Esa bomba tiene muy mala pinta y aumenta de tamaño a cada segundo que pasa. Sigue atacando a Steiner. Necesitas librarte de él o bien convencerlo de que deje de actuar como un idiota. ¡Si por lo menos mirara detrás de él! Al final acaba haciéndolo, pero para entonces es demasiado tarde.
De alguna manera, el Prima Vista permanece de una sola pieza, pero está muy maltrecho y pierde altura a una velocidad alarmante. A duras penas deja atrás las murallas de la ciudad y se estrella en medio de una fuerte explosión contra el bosque de más allá. La reina maquina algo y nada bueno puede salir de ello.

NIVEL 6
EL BOSQUE MALDITO

La princesa, Steiner y Vivi han desaparecido. Deben de haber salido despedidos, lo cual significa que podrían estar en cualquier lugar. Habla con Monín el Mogu para enterarte de lo de las STA (Secuencia en Tiempo Actual). La princesa está en apuros: más te vale ir a buscarla. Píllate el ala de fénix detrás del Conductor y organiza tu equipamiento. Pertréchate con el traje de seda: aunque no tiene habilidad alguna, brinda mayor protección, y siempre puedes aprender más tarde Mi héroe. Guarda la partida con Mosco y pasa después a través del tronco hueco para aventurarte en el interior del Bosque Maldito.

A lo largo del camino encontrarás Fangs y Duendes. Tus Matamagos los eliminarán con un solo impacto, así que no dejes que te entre el pánico. Permanece en esta zona durante cuatro o cinco batallas. Una vez acostumbrado a la disposición de comandos y la localización de los ítems, sigue adelante.

Darás con el trío de desaparecidos en la siguiente área. Vivi está tendido en el suelo, muerto de miedo, mientras que Steiner se enfrenta a la extraña criatura que retiene a la princesa. ¡A por él, Steiner!
Baku no quiere atender a razones. La princesa está en un gran apuro y él no quiere dejar que Yitán vaya tras ella. ¿Qué puede hacer? Bueno, afanar algunos ítems sería un buen principio. Píllate los guantes de bronce del cofre. Sal a las escaleras y podrás asistir a tres STA sobre Steiner, Ruby y Cinna. Baja las escaleras y recoge la manilla del cofre. Habla con Blank.



Parece que Vivi se está recuperando; tal vez deberías ir a verlo. Hazte con el éter que hay en el cofre de la sala y el guil de la litera.

Yitán se pone a pensar en la princesa. ¡De ninguna manera piensa dejarla ahí fuera! Blank sugiere volver a hablar con el jefe. Toma el éter del cofre de al lado y registra la sala al pie de las escaleras en busca de un casco de goma. Entra en la sala de reuniones, donde hay una poción. Bakú te reta a una pelea. Vuelve a salir y arremángate. Bakú lleva una ultrapoción y un sable de hierro. Es posible que te cueste arrebatárselo. Atácalo hasta que se harte. ¡Au! Puede que después de todo no seas tan fuerte.

Cruza la puerta de la parte inferior de la pantalla y recoge el Gorro de

NACIÓN TRANCE

Al principio de la batalla, del cuerpo de Yitán surgen unos haces de brillante luz azul. Se trata de su habilidad Trance, y aparecerá siempre que la barra de un personaje esté llena. El Trance de Yitán le permite usar su habilidad Ultra. Hay una habilidad distinta para cada conjunto de espadas que recojas. Como tienes dos series diferentes de espadas, tienes dos movimientos disponibles. Por desgracia, Infierno no sólo dañará a la planta, sino también a la princesa, de modo que deberás recurrir a Energía Libre. En principio podrás usar dos veces este movimiento antes de que Yitán vuelva a su estado normal. No pierdas de vista la salud de la princesa. Si se pone por debajo de los 40 puntos de vida, haz que Steiner le dé una poción.

La planta se retira, llevándose consigo a la princesa. Cuando vuelve captura a Vivi y tendrás que volver a luchar contra ella. ¡Esta vez va a morir! Una vez más, no pierdas de vista la salud de Vivi. La planta tiene un Espadón y una Manilla de cuero. Róbaselos y ataca con toda tu potencia. Al final se desplomará y soltará al pequeño mago, excretando al morir un gas que adormece a Steiner y Vivi.



cuero. Ya es hora de que reúnas a tu equipo. Ve a hablar con Steiner. Se hará de rogar, pero accederá a ir. De todas formas, ¿qué otra opción le queda? Hazte con el éter de esta sala y dirígete a la habitación de Vivi. ¿Qué estarán murmurando esos dos...?

NIVEL 7 ¡SALVAD A LA PRINCESA!

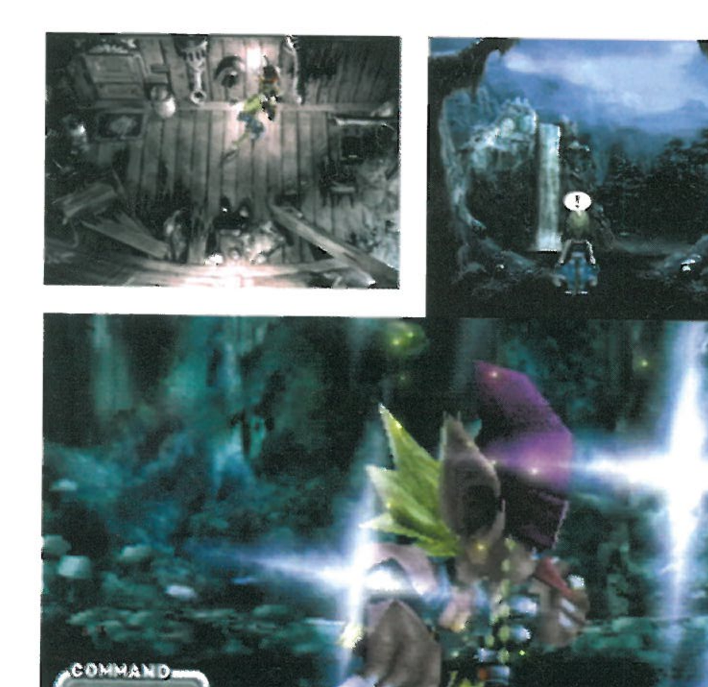
Ahora que tu grupo está completo, necesitas equiparte. Dale a Steiner los guantes de bronce y a Vivi la manilla y el traje de seda. Ahora Vivi puede usar el hechizo Electro. Ve a la pantalla de Habilidades y equipa a Steiner y Yitán con todas las suyas. Si vuelves a la habitación de Vivi podrás descansar un poco antes de salir.

Despídete de Baku (se encuentra en la sala de control) y vete para fuera. Antes de irte, Blank te da el antídoto y una nota de Baku. Cinna está fuera esperando; más te vale comprarle dos o tres antídotos y unos Colirios. Guarda la partida con Monín. Éste tiene una carta para que la leas. Es de Ruby, y dice que le va bien. ¿Quién es ese extraño del que habla? No importa, seguro que ha vuelto a estar soñando.

Ya sabes qué enemigos puedes esperar encontrarte en este bosque, o sea que no deberías tener problemas. Habrá por el camino un par de STA que te mostrarán cómo van las cosas en el lugar del accidente. Cuando llegues a un montículo herboso, vete hacia la izquierda y echa un vistazo a la cascada. Ve tirando hasta llegar a una fuente; su agua te revitalizará, así que échate un buen trago. En el tronco de árbol está Monty escondido. Dale la carta de Kupó. También acaba de recibir carta de Stiltzkin. Léelas ambas y guarda la partida. Monty deja entender que acaba de ver a la princesa. ¡Quizá no sea demasiado tarde!

En las siguientes áreas te las verás con un nuevo adversario, el Dendrobium. A estas alturas el enemigo sabe que vas para allá. ¡Así que, prepárate!

Una vez libre la princesa, Yitán le da el antídoto de Blank. Por desgracia, se acercan más malas noticias. Unas hordas de insectos están viniendo por todas las entradas. Más vale que echéis a correr. Hazte con la Espada de hierro de Blank y tú dale a él el espadón y la manilla. Luego dale enseguida a Steiner el casco de acero y la espada de hierro y vete a Habilidades. Desactiva el primer antistatus que obtienes y activa Anticeguera y Nivel ↑. Los únicos enemigos que te encontrarás de ahora en adelante son arañas. Puedes enfrentarte a tantas como quieras. Cuando te hartes, no dudes en salir corriendo.



PLANTA

Jefe: Planta
Vit: 1.200
PH recibidos: 5
Ítems que lleva: Casco de acero, Colirios.
Ítems recibidos: Ala de fénix.
Ataques: Polen (Ceguera), Electro, Tentáculo Derecho.

El ataque Polen de este jefe lanzará Ceguera contra todo tu grupo, lo cual significa que la mayoría de ataques físicos no le alcanzarán. Contrarréstalo con Colirios. El jefe lleva algo que vale la pena robar: un casco de acero. Agénciatelo y dedícate luego a matar a esta inmunda bestia.

El ataque del tentáculo se llevará unos 25 HP. El ataque Electro sólo resta 30 HP a Yitán y a Vivi, pero Steiner sufrirá el doble de daño porque lleva armadura. Ataca con el Piro de Vivi y el Sable mágico de Steiner. Hacia el final de la batalla aparecerá Blank. ¡Parece que le importáis, después de todo! Sólo hacen falta unos cuantos impactos más para liquidar a este jefe.



NIVEL 8 CIELOS DESPEJADOS EN EL HORIZONTE

Blank y el resto de la cuadrilla de Tantalus han desaparecido en el bosque petrificado. No hay nada que puedas hacer: sigue adelante.

Por la mañana Monty sale del bosque. Mediante una STA podrás oír a hurtadillas cómo Mogutaro le enseña unas cuantas cosas a Mogurito. Léelo todo antes de irte. Desde luego ese Mogutaro sabe un montón, aunque es un poco arrogante. Monty te da la flauta de los mogus. Puedes usarla para llamar en cualquier momento en la pantalla de mapa (sólo has de pulsar □); esto te permite usar una tienda de lona o guardar tus avances.
Pero no los llames sin motivo alguno o se mosquearán.

Llegados a este punto deberías equipar a Daga con la manilla, el Gorro de cuero y el traje de seda. Si no te sobra ninguno de estos ítems, tómalos de Vivi (manilla) y Yitán (traje de seda), ya que no les pueden enseñar nada. Debes ir a la Caverna de Hielo, pero no volverás aquí en mucho tiempo, de modo que explora un rato. Por aquí hay mus y pitones. No te harán ningún daño y no llevan nada útil. Es increíble que se molesten en desafiarte, ¡si morirán en menos que canta un gallo! Sigue el valle en dirección Oeste hasta llegar a una arcada. Ésta es la entrada llamada Puerta Melda, que divide









Alexandria y Burmecia. La gente de dentro no te quiere abrir la puerta, pero si Yitán piensa en alguna otra cosa aparte de las mujeres podrás comprar algunas pociones. Antes de irte registra los cofres de detrás de la valla. Vuelve a través del valle en dirección a la Caverna de Hielo.

Al parecer Vivi cree que la Caverna de Hielo hará que salgáis de la niebla. Pobre Vivi, ¿tendrá parientes? Seguramente será mejor seguir adelante, antes de que Steiner vuelva a meter la pata. Hay un cofre en la primera estancia; pulsa X delante del escalón para llegar hasta él. Dado que se trata de una caverna de hielo, los enemigos de aquí temen los ataques con fuego. Los Trasgos de las cavernas os narcotizarán con su Jugo adormecedor. El Piro de Vivi o el Sable mágico de Steiner darán buena cuenta de ellos. Despiértalos atacándolos y acaba con ellos.

Entra en la segunda zona. Examina el área que hay en lo alto de las escaleras de la derecha. Parece como si hubiera algo debajo del hielo. Vivi debería poder traspasarlo. Derrite el hielo y hazte con el éter. Acércate a las escaleras del centro de la sala. Hay un camino oculto justo a su derecha que te lleva al cofre a mano izquierda. Píllate la poción y entra en la sala contigua. Sigue el camino de la izquierda hasta que aparezca el signo de exclamación. Vivi puede usar su magia para dejar al descubierto un elixir. Baja al lado derecho de la caverna. Yitán puede trepar por el tronco helado para hacerse con la poción. Debe de haber alguna forma de llegar al otro cofre. Prueba a hacer que Vivi funda el hielo que rodea la base del tronco. Ja, ja, ja, es un... Matamagos. Bueno, vale, ya tenías uno, pero deberías conservarlo porque más adelante te será de utilidad.

Dirígete a la siguiente caverna. Hay un cofre a tu derecha. Sigue el camino de la izquierda y pide a Vivi que atraviese la pared. Hay una manilla de cuero al final del camino. Deberías dársela a Yitán, ya que con ella podrá aprender Matabestias. Asegúrate de equiparlo en el menú de Habilidades si quieres que lo use. Si Vivi no tiene ya una, equípalo con la manilla que le sacaste a Yitán. Pasa a la siguiente cueva. Si sigues el camino de la izquierda llegarás a un altar de piedra sobre el cual hay un bloque de hielo. Parece que dentro hay algo. Vivi derrite el hielo para descubrir ¡un mogu! ¡Eh, tranquila, señorita, que acabamos de salvarle la vida! Te pedirá que le entregues correo a Gumo. También tendrás el placer de volver a escuchar a Mogutaro. Lee todo lo que te cuenta. No grabes aún la partida. Vuelve afuera en dirección a la siguiente área.

¡Vaya rasca que pega ahí fuera! Pero vaya, tampoco hace un frío como para desmayarse; ¿qué es lo que le pasa a Vivi? ¿Steiner también? Uf... qué sueño... yo no... puedo...

Uau, debo de haberme dormido. ¿Qué era ese sonido tintineante? Más vale que guardes la partida antes de seguir adentrándonte. Visita la caverna. Ponte el traje de seda, cúrate y graba tus progresos. Es hora de resolver qué demonios está pasando.

VALS NEGRO I Y ZILION

Nivel de estatus recomendado: 7
Jefe: Vals Negro I
Vit: 250
Ítems que lleva: Remedio, traje de seda.
Ataques: Piro, Hielo

De modo que éste es el tipo que está causando los problemas. ¡Ahora verás! Ignora al Zilion de momento y concéntrate en el Vals Negro. Sólo cuenta con dos ataques, ambos bastante penosos. Róbale los ítems y dale fuerte hasta derribarlo.

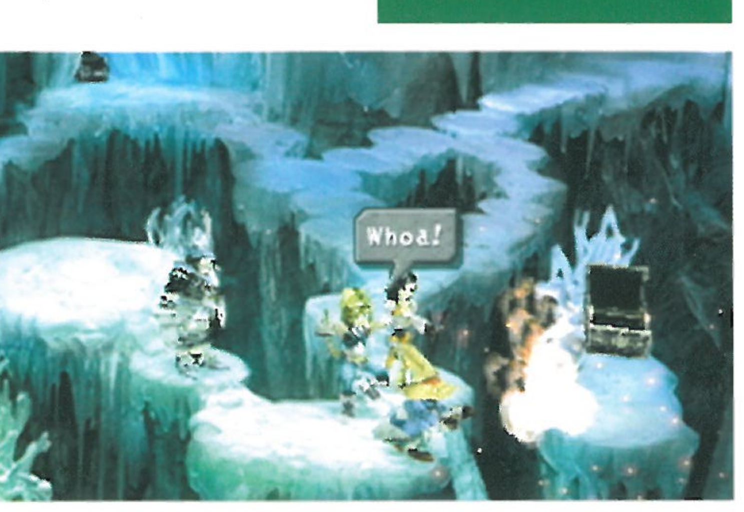
Jefe: Zilion
Vit: 600
PH recibidos: 5
Ítems que lleva: Daga de mitrilo, éter.
Ítems recibidos: Ala de fénix, ultrapoción.
Ataques: Alazo, Tsunami, Hielo, Hielo +.

Tu amo está muerto, ¿no deberías largarte? ¿No? ¡Eso ya lo veremos! Mángale los ítems y luego ataca. Este jefe tiene tres fases. Si recurres a un Trance no las verás todas, ya así lo matarás enseguida.

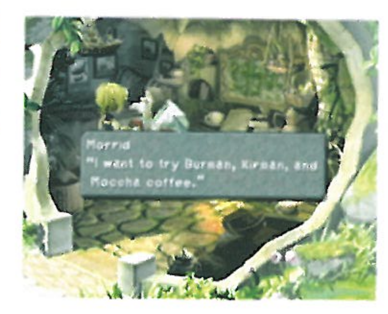
En la fase 1, la gema emite un brillo azul. El Zilion usa su ataque de Alazo y Hielo. En la fase 2, el brillo es rojo; el Zilion emplea su potente ataque Tsunami, además de Hielo +. En la tercera fase, la gema desprenderá un fulgor amarillo y la bestia se vuelve un poco loca. Tú tranqui: en esta fase la matarás con un solo y elegante toque.

Debería haber imaginado que esos dos tenían algo que ver. Tendrán lo que se merecen. ¿Vals Negro II y III? Que vengan, que vengan. ¡Se les quitarán las ganas de reír cuando hayamos acabado con ellos!





NIVEL 9 ¡SUBTAREAS A LA VISTA!







Tras comprobar cómo esta el grupo, dale a Yitán la daga de mitrilo para que pueda aprender una nueva habilidad. Equípalo con el traje de seda a fin de que termine de aprender Mi héroe. Vuelve al área del jefe y sube la cuesta.

Parece que la princesa quiere que la llamen Daga; muy bien, ¡lo que sea con tal de que se esté callada! Ahora estarás en una zona ya sin brumas, pero por desgracia no sin monstruos. Esta zona alberga arañas y pitones. Asegúrate de robarles un poco de gemas en bruto, ya que te va a hacer falta al principio de tu subtarea. En cuanto hayas conseguido algo de gemas en bruto, ve al bosque junto a la entrada de la Caverna de Hielo. Ve metiéndote en peleas dentro del bosque hasta que la música pase a ser una melodía llena de repiques. Ahora estarás frente a un personaje llamado Mu, quien te pide una gema en bruto. A cambio de ella recibirás ¡10 PH!

Es hora de echar un vistazo alrededor: detrás del bosque hay una puerta. No podrás cruzarla a menos que tengas un pase. No te preocupes, aún no te hace falta pasar por aquí. Ve a visitar la Montaña del Observatorio. Frente a la casa hay algunos cofres.. Dentro vive un hombre llamado Morrid. Le encanta el café y accede a darte su singular avión en miniatura a cambio de tres tipos de café. ¡Eso suena a la segunda subtarea!

En la última parada en esta zona, asoma tras la esquina y date un paseo hasta la Villa Dalí. Tras descansar un poco, te despiertas para encontrarte con que todo el mundo ha desaparecido. Deben de haberse ido a explorar. En la esquina hay un libro sobre cómo amasar millones, así como un antídoto y un juego. En una STA, Vivi parece tener problemas con los residentes; ¿por qué le tienen tanto miedo? En una segunda STA, Daga se esfuerza por integrarse con la gente del lugar. Mmm, aún le falta bastante. Con el tiempo lo logrará. Sal afuera para asistir a la tercera STA. Algo raro pasa en este pueblo. El dinero y la codicia trastornan a la gente; esto no me gusta nada. Vuelve adentro y habla con Gumo. Tienes correo para él. Léelo y guarda la partida.



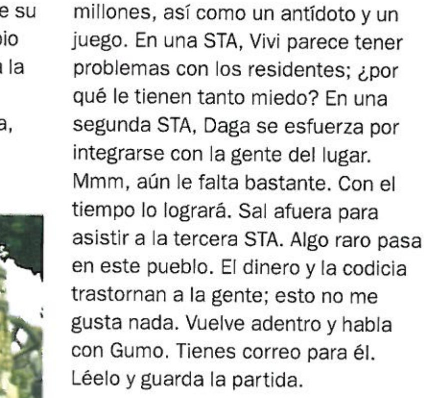




NIVEL 10 LA DESAPARICIÓN DE VIVI

Es agradable tener algo de tiempo para explorar. Tal vez deberías invertir un poco de ese dinero bien ganado y que te quema en el bolsillo. Ve a la tienda de delante de la posada. La tendera Eva, está muy orgullosa de sus cartas, así que es una buena oportunidad para conseguirte unas nuevas. Con tus cartas no puedes fallar, de modo que rétala a una partida. Tiene dos cartas que quedarían muy bien en tu colección: una Zuu y una Yeti. ¡Hazte con ellas! A ver qué tiene para vender. Daga, Matamagos, sable de acero... no, todo eso ya lo tienes. Espera, te podría venir bien otra manilla de cuero, y esos gorros con plumas molan bastante. Pero eso es todo. Equipa a Yitán con el gorro con plumas. Con él puede aprender Anticeguera y Efecto Extra, así que asegúrate de activarlos. Efecto Extra permitirá a Yitán lanzar el efecto de









estatus de su arma (Matamagos – mudez) contra el enemigo.

En este pueblo hay montones de cosas por hacer. Puedes mirar por la ventana de la posada para ver si ha vuelto alguien. Enfrente está la Casa del alcalde. Éste parece estar de los nervios por alguien que se supone que es un afable pilar de la comunidad; ¿qué será lo que le está haciendo la Pascua? Ahí está Vivi. Parece un poco abstraído en sus pensamientos; mejor déjalo estar. El molino tiene una puerta cerrada y un portillo que alguien vigila. La puerta sólo se puede abrir con la llave del alcalde. Seguramente ahora no sea buen momento para pedírsela. Toma la stellazio Aries que hay al fondo y sube por la escalera. Aquí arriba hay algunos cofres, pero no hay forma de llegar a ellos hasta que esas ruedas dentadas dejen de girar.

Sal afuera y habla con la muchachita junto al puente. ¿Qué hace un chocobo en el fondo de un pozo? ¡Qué raro es este sitio! A continuación vienen dos STA; una muestra a Daga esforzándose como siempre por mezclarse con el pueblo, y la otra gira en torno al posadero. Vuelve a la tienda y ve a por Daga. Llévala de vuelta a la posada y espera a Vivi. Steiner trama algo, pero no es nada por lo que te hayas de preocupar de momento. Vivi tarda mucho en regresar. Algo debe de haberle ocurrido. Este pueblo te da mal rollo. La última vez que viste a Vivi estaba cerca del molino. Puedes preguntarle a esa persona del molino si lo ha visto. El portillo ya no está custodiado.¡Abajo se ha dicho!

Eh, ahí está Vivi. ¿Adónde lo llevan? Más te vale estarte callado por ahora, al menos hasta que sepas qué está pasando. Hay montones de cofres por abrir, así que explora todas las salas antes de seguir avanzando. Al final encontrarás a Vivi; ¡lo han metido en una caja! Sácalo y equípate. Asegúrate de que todos lleven puesta una manilla de cuero. Si Yitán ha aprendido su movimiento Rayos X, dale la daga de mitrilo. Si no, conserva el Matamagos hasta entonces. Cruza la puerta de arriba del todo. Aquí hay una máquina absorbe-niebla, junto con tres cofres y un nuevo enemigo: fantasmas. Vuelve a la sala principal y sigue el camino junto a la máquina de niebla. Por aquí hay vices: encárgate de ellos enseguida antes de que te roben. ¡Rápido, viene alguien! Puedes ocultarte en la máquina. ¿Pero qué…? ¡Au!

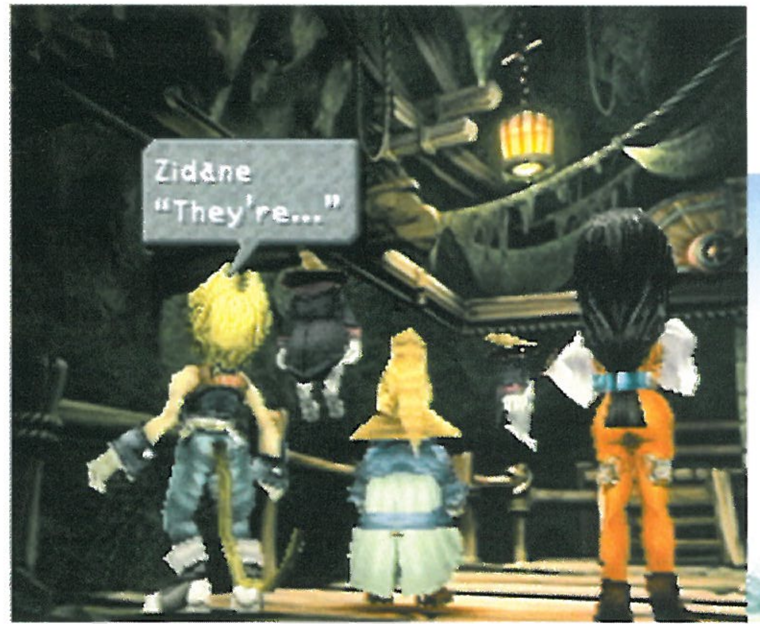
Steiner está tan pesado como siempre. Habla con Morrid hasta que se vaya. Síguelo escaleras abajo y al interior de la casa. Cuando obtengas tu respuesta puedes irte.

VALS NEGRO II

Nivel de estatus recomendado: 9
Jefe: Vals Negro II
Vit: 900.
PH recibidos: 5
Ítems que lleva: Peto de cuero, Sombrero emplumado
Ítems recibidos: Éter
Ataques: Teletransporte, Piro, Electro, Hielo, Piro +

Si ya te habías equipado, estarás listo para hacerle frente. Matarlo es fácil; tan sólo asegúrate de robarle antes el sombrero emplumado y el peto de cuero. Hecho esto, usa a Daga para sanaros, dile a Vivi que defienda y ataca con los chicos. Hagas lo que hagas, no lances ninguna magia o el jefe usará Piro + contra todo tu grupo.





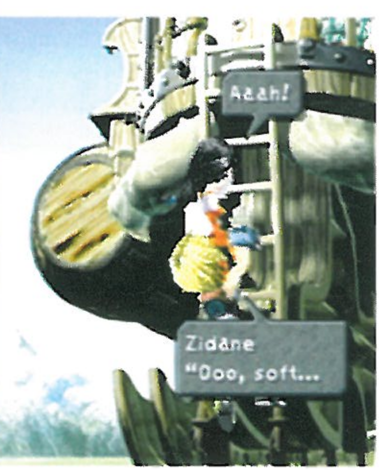
Después de que Steiner mienta descaradamente acerca de la nave de carga, aparece un mago bastante feo. ¡Acertaste, es el Vals Negro II!

NIVEL 11 ¡VIAJEROS PARA LINDBLUM!

Tras tanto ajetreo deberías tomarte un descanso. Vuelve a la posada y guarda la partida. No hay nada más que hacer en este pueblo, así que vuelve a la nave de carga.
Oh, oh. Si no te das prisa se irá sin ti. ¡Ostras, Daga, ahora no es momento para cavilaciones! Bonito trasero, por cierto…

El humor de Daga cambia enseguida cuando ven lo que hay en la nave. Esas marionetas… ¡están vivas! Pero no pueden hablar. ¿Qué debe pasar por la cabeza de Vivi? En fin, ahora no puedes hacer gran cosa al respecto. Esta nave se dirige a Alexandria, así que más te vale encontrar una manera de darle la vuelta. Ve al extremo de la pasarela y sube por la escalera. Fantástico… es Steiner. ¿Pero qué le pasa? ¿Es que todos los de Alexandria están siempre tan estresados? Tras echarte un rapapolvo de aúpa, Steiner decide confinarte en la cubierta superior. Pues vale, de todas formas aquí se está muy bien. Y además, aquí es donde está el timón.

Yitán cambia el rumbo de la nave. Poco se imagina que el Vals Negro III está observando de cerca. La masacre de magos que viene a continuación llena a Vivi de una rabia incontrolable. ¡Yo de ti no me metería con Vivi!



VALS NEGRO III

Nivel de estatus recomendado: 9
Jefe: Vals Negro III
Vit: 1.000
PH recibidos: 0
Ítems que lleva: Guantes de plata, coraza de lino, sombrero emplumado.
Ítems recibidos: Ninguno.
Ataques: Electro +, Golpetazo

Vivi está furioso y enseguida le viene su Trance. Lanza un Piro doble y ataca con Steiner. Eso se le pulirá la mitad de energía en un periquete. Luego sana o defiende con Vivi y Steiner y concéntrate en robarle los tres ítems al jefe. El mejor ataque de éste es Electro +. Este ataque relámpago de nivel 2 golpea a todo tu grupo, así que no pierdas de vista tus puntos de vida. Manga los ítems y sigue atacando sin dudar.

El Vals Negro perderá los papeles por completo y se largará a su nave. Daga ha hecho bien en virar la nave hacia la Puerta del Sur, pero los problemas no han acabado aún, ni mucho menos. El Vals Negro sólo tiene una cosa en mente. ¡Matar, matar, matar!





NIVEL 12 ¡ES UN BURI!

¡Uf, por poco! Daga ya había estado aquí, así que sabe por dónde ir. Sube las escaleras hacia el cuarto de huéspedes. Hazte con el brazalete de cristal y el éter de los cofres. Equipa a Steiner con los guantes de plata y la coraza de lino. Dale a Yitán el brazalete de cristal. Habla con el mogu y dale el correo. Éste te pedirá a su vez que le entregues un mensaje a Atla. Guarda la partida y ve a hablar con Erin. La encontrarás al pie de las escaleras (frente al cuarto de huéspedes). Yitán hace honor a su reputación de flirtear con todo lo que lleve falda ¡y sólo consigue que ella salga huyendo! Vuelve adonde fue el ministro. Éste te estará esperando en el ascensor y te lleva a ver al Gran Duque. Resulta que a dicho Gran Duque lo han convertido en ¡un buri! ¿Qué puede hacer un buri contra un ejército de magos? Ay, Señor...

El estómago de Yitán ha hecho que vuelva a un viejo bar que solía frecuentar. Aquí hay una guerrera burmeciana llamada Freija, a quien Yitán parece conocer muy bien.





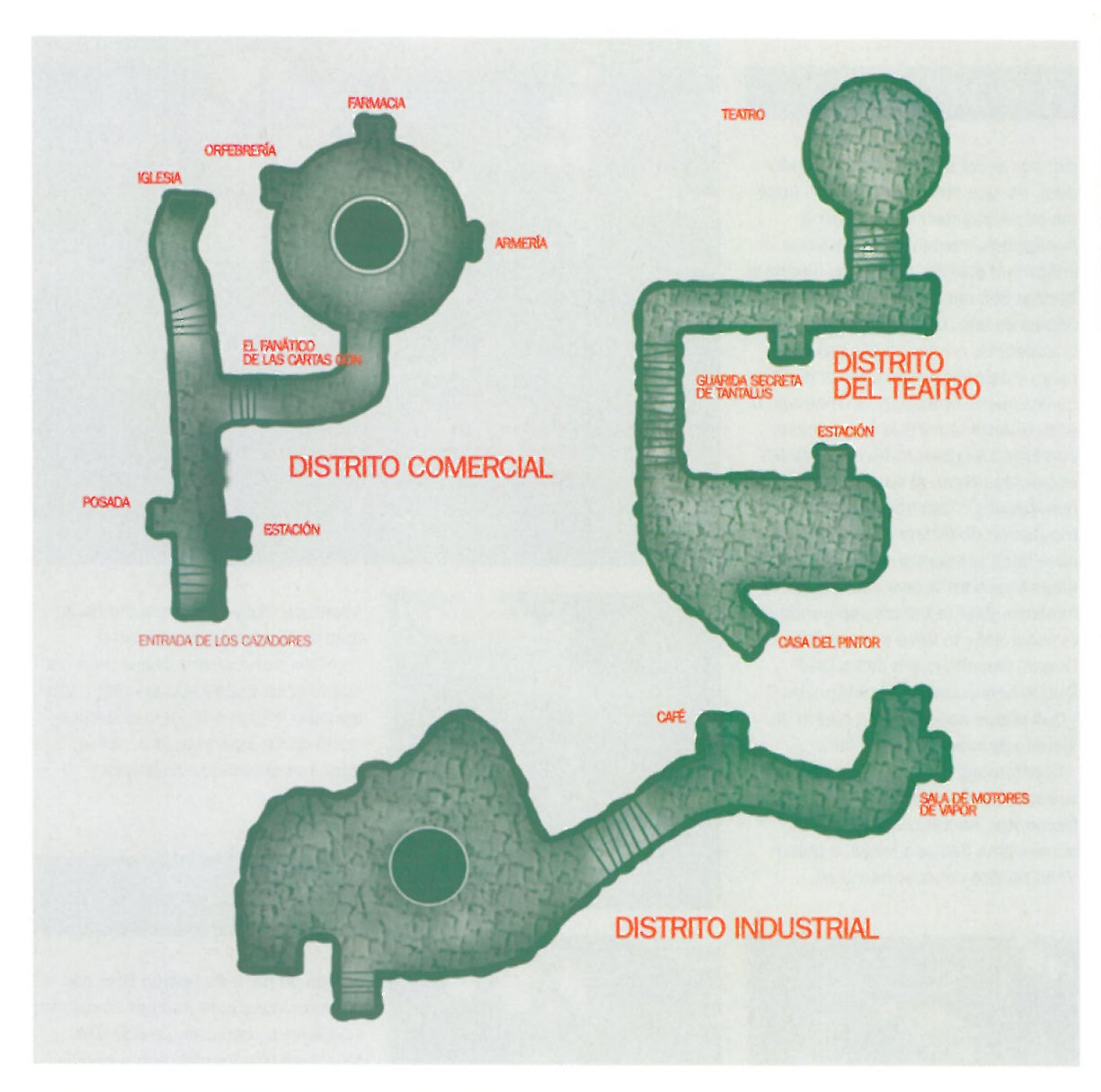




Mientras, Daga le habla a Cid de su madre. Fue Cid quien ordenó a Tantalus secuestrar a la princesa, ya que le preocupaba su seguridad. Cid también le dice a Daga la auténtica razón de su estado actual. ¡Ah ya, debería habérmelo imaginado!

NIVEL 13 TIEMPO DE ASUETO

Tienes un poco de tiempo libre por delante. Vivi quiere irse por su cuenta, y está en su derecho. En una STA, Mogutaro te adoctrina sobre el arte de la orfebrería (sabrás más en su momento). Hay dos sitios en Linblum que te han recomendado: la orfebrería y la tienda de ítems. A ver si das con ellas. Usa el mapa para encontrar la casa de Gon, el pirado de las cartas. Enfrente estará el cobardica de turno. Vale la pena desafiarlo a una partida, porque posee una carta, Ironite. Gon no tiene ninguna carta nueva, ¡pero merece la pena vencerlo sólo por sentirte bien! Ve a la tienda de armas. Compra un Matamagos (créenos), un sombrero emplumado y algunos brazaletes de cristal. Ve a la farmacia; no les quedan nueces de Kupó (¡maldición!), pero ya que estás ahí píllate algunas agujas de oro. Ahora es momento de ir a la orfebrería. Hazte con los guantes de plata, que se encuentran cerca de Torres. Vete enfrente del mostrador y habla con Wayne. Si has ido siguiendo la guía deberías tener suficientes ítems y guiles para poder







EL FESTIVAL DE LA CACERÍA

El festival es un evento que se celebra cada año en Lindblum. Se dejan ir un montón de animales en los tres distritos principales y luego es el turno de los cazadores. Cada batalla saldada con éxito le reporta al cazador determinada cantidad de puntos. El cazador que haya cosechado un mayor número cuando el contador llegue a cero, será el ganador. Yitán, Freija y Vivi van a participar. Si gana Freija, recibirá un anillo de coral. Los anillos de coral no tardarán nada en aparecer, o sea que no se trata de un gran premio. Vivi ganará una carta (si vas perdiendo y quieres que gane Vivi, pégale a Freija). Yitán tiene la posibilidad de ganar 5.000 guiles. Si quieres vencer, más vale que sigas estos consejos...

Nivel recomendado: 13

Equipamiento: Ogro, sombrero emplumado, brazalete de cristal, chaleco de bronce, pañuelo amarillo.

Acércate al taxi neumático y te llevará de forma automática al distrito teatral. Vuelve a meterte dentro y vete directo al distrito industrial. Lucha con el fang que persigue al gato. Corre escaleras arriba y enfréntate al mu. Combate con el fang y el gorrión artero del otro rincón. Ignora al otro gorrión artero y dirígete al barrio teatral. Hay un mu dando vueltas en torno a un anciano frente a la estación. Dale duro y vételas después con el fang que sale del teatro. Pasa de los gorriones y vete al distrito empresarial. Un gorrión se lanza sobre ti, de modo que tendrás que liarte a piños con él. Al pasar frente a la puerta de la derecha, un mu te salta encima. Corre a la siguiente sección. Reta al fang de la izquierda. Sube a l área de la iglesia. Mata al fang y ve luego a la orfebrería. La criatura jefe, Zaghnol, está esperándote. Freija aparece para ayudarte. Para matar a Zaghnol, en principio bastará con cuatro ataques. Ten cuidado porque su movimiento de empujón hace bastante daño. Si lo matas, casi seguro que ganas la competición.

comprar cualquier cosa. Aunque Ogro es más potente, equípate con la mariposa para poder aprender sus habilidades. Dale asimismo a Yitán el pañuelo amarillo.

Ve a la iglesia y reta al pequeño Yaup a una partida de cartas. Para ser un chaval es muy bueno, pero sé perseverante porque tiene unas interesantes cartas Wyerd, Ironite y Bom. Es momento de explorar los alrededores del castillo. Dirígete a la puerta Cazador.

Ve por el Este a Pinnacle Rocks. Hay un letrero cerca de la entrada que avisa de que se ha visto un fantasma por la zona. Abre los tesoros y vete. No te molestes en esperar a ver al fantasma porque no aparecerá. Aquí cerca hay dos bosques, ambos con Bombas. Éstos pueden darte algún problema, pero vale la pena enfrentarse a ellos, ya que cada uno te da 178 EXP. También puedes participar en un concurso. Tú dedícate a luchar y acabarás dando con él. Responde correctamente para recibir 1.000 guiles. Cuando te canses, regresa a Lindblum y a la estación de taxis neumáticos. En una STA, Vivi logra hacerse con la última nuez Kupó de la farmacia. ¡Qué suerte tiene el tío! La vieja Margarita tiene una carta Cofre Mágico, así que desafíala a una partida. Cuando hayas ganado, métete en el taxi para ir al barrio teatral. Habla con Marian. Tiene una carta Mandrágora que le vendría de perlas a tu colección. El guardia que tiene cerca también posee algunas buenas cartas.

Vete de la estación para contemplar otra STA relacionada con Steiner. Hay



una gema en bruto en la casa del artista, y algo de dinero en los arbustos. Todo el mundo en este sector juega a las cartas, pero ninguno tiene nada por lo que valga la pena luchar. Baja por las escaleras al escondrijo de Tantalus. Ten una charla con los muchachos y, cuando se hayan ido, ve a por los cofres. No te olvides el mini-Burmecia de debajo de la litera. ¿Qué? ¿Otra STA? Eh, parece que después de todo la pandilla consiguió salir del Bosque Maldito. Gracias a Dios; ya no podía con la culpa. Baja las escaleras; hay un puñado de chifladas haciendo cola para ver a un actor llamado Brad. Seguro que es un cretino. ¡Ya es hora de irse! Ve con el taxi al distrito industrial. Hay una manilla de cuero al lado del metro. Saluda a la gente del café. Recoge el chaleco de bronce que alguien muy descuidado se ha dejado fuera y equípate con él. Visita la casa de vapor. En el piso de arriba hay una carta de Cofre mágico y un sombrero emplumado.

Cuando vuelvas al cuarto de huéspedes, Daga se habrá ido. Como cabe esperar, Steiner se pone como loco, y, claro, la culpa es tuya. La princesa debe de haberse ido arriba para estar sola; el único problema es que el guardia no te dejará usar el ascensor. Ve al balcón de debajo del cuarto de huéspedes. Deberías poder engañar al guardia adormilado para que te siga. ¡Tachán! Muy astuto, ¿verdad? Ya puedes usar el ascensor para ir al piso de arriba. Dirígete a la izquierda en el cruce y sube a lo alto de la torre. Ahí está. Habla un rato con ella. Usa el telescopio para reconocer la zona. Cuando veas un signo de exclamación, pulsa 5 para ver qué es. Tras ver qué andan haciendo todos los demás, volverás al cuarto de huéspedes.

NIVEL 14 Y AQUÍ EMPIEZA

Durante la ceremonia de presentación llegará un mensajero de Burmecia medio muerto. La guerra ha empezado. El hogar de Freija ha sido atacado por magos negros. Sólo puede tratarse de la reina Brahne. Daga quiere tratar de convencer a su madre para que desista, pero Cid y Yitán temen por su seguridad. Daga resuelve el problema poniendo somníferos en la comida de todos (recuerda que Yitán le dio unos cuantos) y escabulléndose con Steiner.

Cuando el grupo despierta, Daga ya hace mucho que se ha ido. Es una auténtica lástima, y el camino que te espera será aún más difícil sin una sanadora, pero tienes que ir a Burmecia. Equipa a tu panda lo mejor que puedas. Usa el ascensor para ir al nivel base. Ve en tren a la puerta Serpiente. Ahí hay un tesoro que contiene una poderosa carta. Sube de nuevo al tren y ve a la puerta Dragón. Allí se encuentra Moonte. Lee el correo de Stiltzkin antes de irte.







NIVEL 15 LA CARRERA HACIA BURMECIA

La vasta superficie que se extiende ante ti es la llanura, hogar de mariquitas, serpientes, y vices. Ninguno debería suponerte un problema. Las serpientes tienen un movimiento contraataque venenoso; mientras vayas equipado con un antídoto no tienes nada que temer. A la derecha de Linblum hay un gran bosque. ¡Puedes participar en tu segundo concurso! Recuerda que las preguntas son aleatorias. Dirígete a la Puerta Sur. Aquí es donde antes se encontraba la banda Tantalus. Repón tu salud en la fuente y píllate el éter. ¡Ha llegado la hora de atrapar un chocobo!

Encamínate al bosque chocobo. Ten cuidado porque en esta zona hay ironites. Habla con Mene acerca de los chocobos y te dará unas verduras Gysahl e instrucciones para capturar a Choco. Sal del bosque y pulsa R1 para obtener una perspectiva a vista de pájaro del paisaje. Así es más fácil ver las huellas de los chocobos. Ponte en medio de las huellas y usa las verduras Gysahl. Vuelve a lomos de Choco al bosque. Cómprale algunas verduras a Mene y pregúntale acerca del gran secreto. Resulta que no sabe montar en Choco, pero tú sí. Juega al juego de Frío y Caliente. Juega hasta encontrar la piedra con dibujos. Esta piedra es una chocografía. Vete del bosque y pulsa el botón △. Ajusta la chocografía para buscar el sitio a la orilla del riachuelo. Hay un lugar al sur de esta zona donde el río da al océano. Haz que Choco excave en busca de tesoros por esta área. Vale, como tesoro no es gran cosa, pero seguro que tarde o temprano encuentras algo muy bueno.

El último sitio que deberías visitar antes de ir a la gruta es el Pantano de los Qu. ¡Aquí es donde vive Mogutaro! Resiste la tentación de apalear su engreído trasero y atraviesa corriendo los juncos hasta llegar a un claro. ¿No es ésa la cocinera jefa del castillo? No parece que te preste mucha atención, pero si le atrapas una rana se pondrá a hablar contigo. Síguelo hasta su amo. Quale te pide que te lleves a Quina contigo en tus viajes. Mmm, esta cosa es muy rarota, pero necesitas toda la ayuda posible. Claro, ¿por qué no?

Parece que Vivi cree que Quale se parece a su abuelo. *¿Cómorl?* ¿El abuelo de Vivi era un Qu? Quale no quiere hablar de eso ahora. Vuelve al estanque de las ranas y deja que Quina pille algunas ranas. Tu nueva compañera tiene una habilidad llamada Comer. Si los enemigos están bajos de Vit, puede tragárselos enteritos. Quina aprenderá entonces la habilidad que los caracterizaba. No todos los enemigos tienen buen gusto, ¡pero tendrás que probarlos todos! Ve en el chocobo a la Gruta de Gizamaluke; ¡deberías ir tirando para Burmecia! Equípate con las nuevas botas y entra en la gruta.

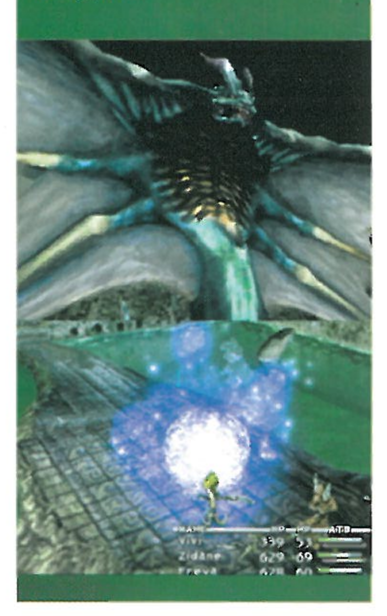


Esto no es bueno: hay guardias burmecianos tirados por doquier, muertos. ¡Corre o llegarás demasiado tarde! Espera, hay un superviviente ahí parado. Parece que esa campana Gizam nos va a hacer falta. Úsala para cruzar la entrada. Ajá, debería haber imaginado que detrás de esto estarían ellos. Aparta a los magos de en medio y cruza la arcada. Mata a los siguientes magos para recibir otra campana. Ésta se puede usar para abrir las grandes puertas en lo alto de las escaleras. Un momento, ¿qué es esto? ¿Qué hace ahí un mogu? Resulta que éste entrañable ser acaba de celebrar ahí su boda, ¡pero a su marido le cayó encima la campana! Sí, vale... parece que cree que la nuez de Kupó de Vivi lo solucionará todo. ¡Uau, eso sí que es un mogu fuerte! Toma la campana del cofre y pasa por la puerta a mano derecha. Guay, han recibido correo de un pariente. Lee la carta y guarda la partida.

Se puede trepar por las enredaderas hasta un altillano, pero no es recomendable. Vale, de acuerdo, puedes subir ahí, ¡pero lo lamentarás! Vuelve a la gruta; al salir, Moguta te da la campana sagrada. Hay una escalera que recorre la sala. Ve por ella y recoge el gorro de tres picos allí donde se cruza el camino. Dáselo enseguida a Vivi. Vuelve adonde el guardia muerto al principio de la gruta. Puede dar un poco de grima, pero tendrás que registrar su cadáver para conseguir otra campana. Vuelve a la estancia de las puertas grandes y abre la puerta a tu izquierda. Aquí arriba hay otra armadura de bronce, además del jefe final. Esta campana abrirá la puerta de la derecha, pero no te hará falta, ya que has seguido la ruta rápida. Usa la campana sagrada para abrir la puerta a la izquierda de la gran campana. Equípate con Ogro y un casco (todos los miembros). ¿Qué será lo que hay ahí delante?

GIZAMALUKE

Nivel de estatus recomendado: 13
Jefe: Gizamaluke
Vit: 2,500
PH recibidos: 5
Ítems que lleva: Bastón de hielo, tres picos, elixir.
Ítems recibidos: Tienda de lona.
Ataques: Topetazo, Agua, Mudez.
Ton y Son se han apoderado del guardián de los burmecianos. Tiene muchísimos puntos de vida, pero ningún ataque de importancia. Mientras Yitán haya aprendido Arte de Ladrón, robar los ítems no será un problema. En cuanto los tengas ataca con Yitán, invoca Electro con Vivi y salta con Freija. Si el jefe lanza Mudez contra Vivi, contrarréstalo con Hierba del Eco. Un buen golpe final de Yitán y ¡listos!



NIVEL 16 CRUZANDO LA FRONTERA

Mmm, de modo que aquí es donde fueron. Todo el mundo está atento por si ve a la princesa, así que será difícil hacerle pasar la frontera. ¿Cómo diablos consiguió que accediera a meterse en un saco de verduras Gysahl? Bueno, la cuestión es que funcionó. Hay un arma a la izquierda según entras. Habla con la criatura de la izquierda, que se supone está arreglando la puerta; no es que seas un correveydile ni nada así, pero si lo metes en un apuro desviarás la atención sobre ti. Busca al ingeniero jefe y deja caer lo de las gansadas de su empleado. Ahora hay que quitar de en medio a esa mujer. ¡Perfecto! Le diremos que vaya a consolar a su despedido amigo (¡diantre, princesa, deja de dar patadas!). Ah, el camino está despejado. Oh, oh, nos han visto. ¿Qué querrá ahora? Ah, supongo que necesitamos un salvoconducto para pasar.

Ahora que el guardia se ha ido, puedes bajar por el callejón y dejar salir a Daga. Explora la zona y habla con Grimo. Éste te dará correo para que se lo entregues a Nazna. Graba la partida y sube al tren.

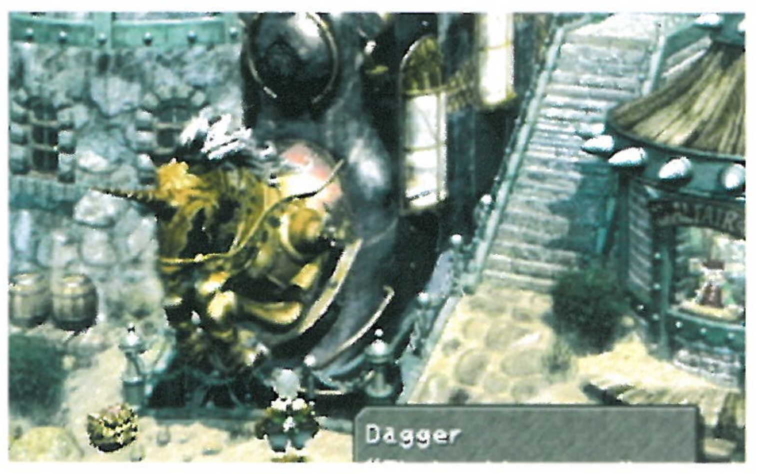




NIVEL 17 UN RECIBIMIENTO ESPINOSO

Vuelves a controlar al grupo de Yitán. Dirígete por el norte a Puerta Norte. Este lugar está bien vigilado, así que no intentes atravesarlo. Saquea los cofres y sal. Antes de ir a Burmecia, explora la zona. Hay hombres reptil, ninfas y esqueletos por todas partes. El área de la tormenta de arena es inaccesible por ahora.

Burmecia está hecha un desastre. Hay cadáveres esparcidos por doquier, y la persistente lluvia arrastra toda señal de vida. ¡Debes darte prisa! Recoge el Cancer de detrás del carro a tu izquierda. Ironites, vices mágicos y basiliscos patrullan la zona, así que estáte alerta. Cuando llegas al balcón, Ton y Son te saludan. Siempre van un paso por delante, pero ya les llegará su hora. Elimina a los magos tipo A y sube las escaleras a tu derecha. Píllate la aguja de oro y sube las escaleras. El cofre en primer plano es en realidad un cofre mágico. Derrótalo y cruza la puerta. Aún no podrás pasar por las puertas dobles, así que entra en la siguiente sala. ¡Uau, el suelo acaba de hundirse! Recuerda la posición de ese cofre por si vuelves alguna vez. Vuelve afuera (donde te atacaron los magos) y







cruza la puerta de la izquierda. Examina los cofres y dirígete al piso de arriba. Hay otro cofre mágico junto a la puerta. La siguiente sala no tiene nada de interés, pero te permite acceder al balcón, desde el cual puedes saltar al lado de enfrente. El burmeciano te dice que la campana (la que abre las puertas dobles) está junto a la cama. Agénciate la campana égida y abre el cofre; vuelve enseguida a las puertas dobles y usa la campana.

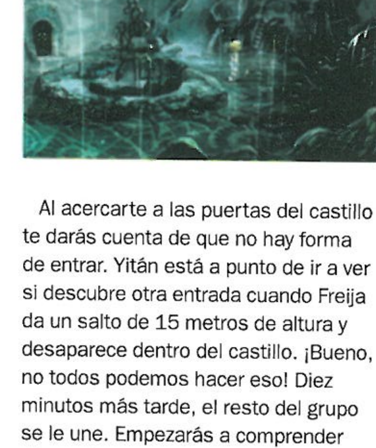
Dan baja corriendo las escaleras con su familia. Al parecer hay magos negros por todas partes y no sabe dónde está el rey. ¿Habrás llegado demasiado tarde? Cruza la entrada que tienes frente a ti. ¿Qué le pasa a esta gente? ¡Se dan todos por vencidos a la primera de cambio! Corre escaleras arriba y cruza la abertura del fondo a la izquierda. Lo primero es registrar los cofres. No contienen nada especial, pero todo ayuda, ¿no? El último cofre mágico se halla a mano derecha. Pasa por las puertas dobles.



NIVEL 18 DRAGONES BLANCOS DE PELUCHE

Ahí está el castillo, sólo un poco más adelante. Mira la puerta de la izquierda. Eh, Freija, ¿seguro que sabrás usar esa lanza? Ah, pues sí. La lanza de mitrilo le permite usar el Viento de Freis, un hechizo regenerativo para todo el grupo. Ahora ve y mira la puerta de enfrente. ¡Gracias al cielo, es un mogu! Dale el correo a Atla. A cambio, ella te dará una nuez de Kupó (ya sabes qué hacer con ella, ¿verdad?) y te pedirá que le entregues un mensaje a un pariente suyo. Bueno, bueno, bueno, esto ya empieza a ser como una reunión de amigos de toda la vida. Ya sólo falta que... hablando del rey de Roma, ¡es Stiltskin! Cómprale sus tesoros y no olvides hacerte con el bastón de rayo que hay al fondo de la sala. Descansa y graba antes de irte.





Al acercarte a las puertas del castillo te darás cuenta de que no hay forma de entrar. Yitán está a punto de ir a ver si descubre otra entrada cuando Freija da un salto de 15 metros de altura y desaparece dentro del castillo. ¡Bueno, no todos podemos hacer eso! Diez minutos más tarde, el resto del grupo se le une. Empezarás a comprender algo mejor el porqué de que Freija se haya pasado los últimos cinco años deambulando de aquí para allá: todo a causa de un amor perdido (insertar lagrimita). ¡Anímate, mujer, que nos hace falta toda tu atención! Un momento, ¿quién es ese tal 'Kuja'? Da la impresión de que trabaje para la reina.

¡Oh no! Siempre tiene que salir un héroe. Podríamos habernos ido de aquí sin que se enteraran, pero no, ahora tendremos que salvarle la vida a ese tío. ¡Gajes de ser un guerrero! Vamos allá....

BEATRIX

Nivel de estatus recomendado: 1
Jefe: Generala Beatrix
Vit: ????
PH recibidos: 0.
Ítems que lleva: Espada de mitrilo, peto de cadenas, ala de fénix.
Ítems recibidos: Nada.
Ataques: Shock, Sable eléctrico, Devastación.

Lanza enseguida Barrera total (si lo tienes) y el Viento de Reis. Utiliza Acumular con Vivi y usa luego Hielo + y Electro +. Utiliza a Yitán para robar los ítems. No tendrás que preocuparte de refrenarte hasta haberlos birlado, ya que Beatrix tiene puntos de vida en abundancia. ¡Si logras agenciarte su espada de mitrilo estás de suerte! Su movimiento Shock se llevará por delante en torno a los 600 puntos de vida, así que asegúrate de que tus niveles sean lo bastante elevados. Cuando se canse, dará media vuelta y usará Devastación contra ti. Esto os deja a todos a con un único punto de vida y quedaréis en el suelo, totalmente derrengados. Kuja se limita a reír y se va volando con su afelpado dragón blanco.
¡Ya te atraparemos!







DISCO 2

NIVEL 1 HA VUELTO

El teleférico está a punto de llegar a la estación de la Cima. Éste es el punto de transbordo desde el que parte el tren hacia Treno. Dentro hay una tienda que te venderá nueva cosas para Daga. Compra lo que te haga falta y habla con Nazna en el rincón, para quien tienes correo. Nazna te pide que le lleves una misiva a Rigumo. Tómala y guarda la partida. En esta zona puedes hacerte con algunas cartas buenísimas. Los dos trabajadores y el chef tienen importantes cartas. Igual tienes que estarte un rato derrotándolos, ya que no las usan enseguida. Cuando hayas acabado, ve a hablar con el dependiente. Entonces aparecerán Marcus y Cinna. Han perdido el tren por ser Cinna una derrochadora. No importa; eso significa que podrás averiguar dónde han estado. ¡Eso, claro, si el idiota de Steiner te dejara hablar con ellos! Mientras atiendes a Steiner, llega el teleférico. ¡Súbete! Marcus también va a Treno; al parecer ha hallado una aguja de oro especial que curará a Blank.

Por fin llegarás a la estación de Alexandria. Compra algunos suministros si así lo deseas; no te molestes en jugar a cartas con ella, pues no tiene nada decente. Si vas por la izquierda en el cruce llegarás a una nueva zona. Ahí no hay mucho que hacer, de modo que enfila el camino a mano derecha. Salta el puente roto y píllate el dinero. Treno está arriba a tu derecha, pero deberías explorar un poco antes de ir allí. En el bosque puedes encontrar a un fantasma. Dale una gema en bruto y a cambio recibirás 10 PH. Gracias, muy amable (tienes que ser educado, ya que parece algo pijo). También en este bosque podrás hallar un nuevo enemigo: la mandrágora. Éstas vienen en grupos de dos o tres y te causan algún problemilla hasta que aumentas tus niveles. Sigue el bosque hasta llegar a una cueva. Se trata de la _morada de Quan. Ese nombre te suena. Eh, pero si es el abuelo de Vivi. Aquí debe de ser donde Vivi vivía. Baja por la cuerda y corre al extremo de la pasarela. Aquí abajo hay una stellazio Scorpio, un éter y una fuente regenerativa. Entra en la sala contigua. Hay un gran huevo sobre un taburete, y algo escrito en la pared. ¿Qué? ¿Demasiado pequeño todavía para comer? Deberías haberte imaginado que un Qu no podía ser amable con alguien. ¡Supongo que es una suerte que Quan muriera! No hay nada más por encontrar, de modo que más te vale dirigirte a Treno.











VALS NEGRO III

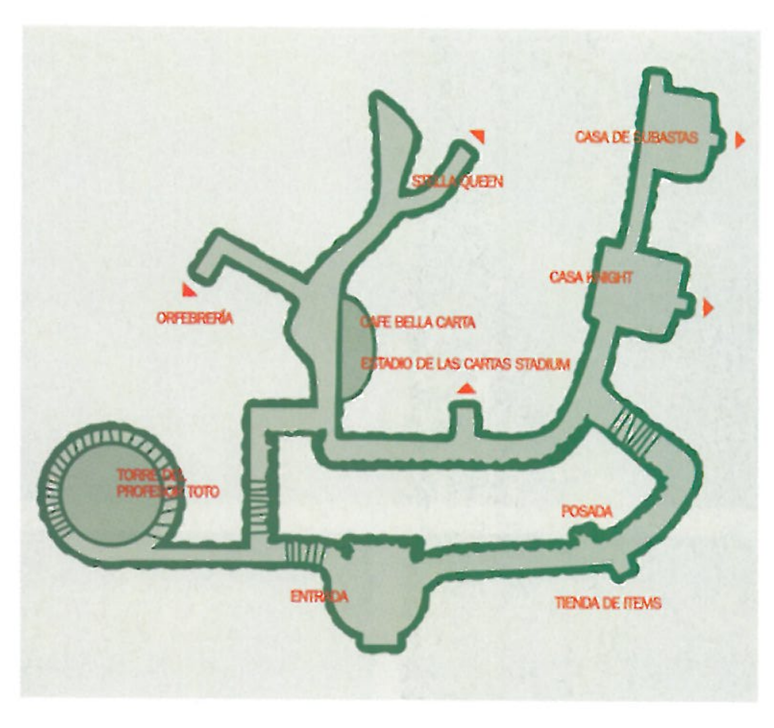
Nivel de estatus recomendado: 8
Jefe: Vals Negro III
Vit: 1.300
PH recibidos: 5
Ítems que lleva: Sombrero emplumado, varita de rayos
Ítems recibidos: Nada
Ataques: Golpe, Congelar, Piro, Electro

Buah, qué aburrimiento. ¿De verdad crees que puedes hacernos algo con tus ataques Piro y Electro? ¡Por favor, eso fue hace unas cuatro horas de juego! Roba ambos ítems con Marcus y luego ataca con Marcus y Steiner. Un poco de distracción, eso es todo. Que te pires, criatura inmunda.
¡Mira, nos ha hecho caso!



NIVEL 2 TRENO: LA CIUDAD OSCURA

Steiner no puede guardarse sus comentarios, ¿verdad? Ahora la princesa ya no está; gracia a él, la han atracado. ¡Eso significa que pierdes dinero, por cierto! Mira la fuente de la izquierda. Ve metiendo dinero en ella hasta conseguir la stellazio Géminis (hacen falta unos 100 guiles). Mientras exploras la ciudad habrá diversas STA relacionadas con Daga y Marcus. Lo primero que has de hacer es intentar apresar al ladrón. Quizá también te convendría jugar a cartas, ya que aquí

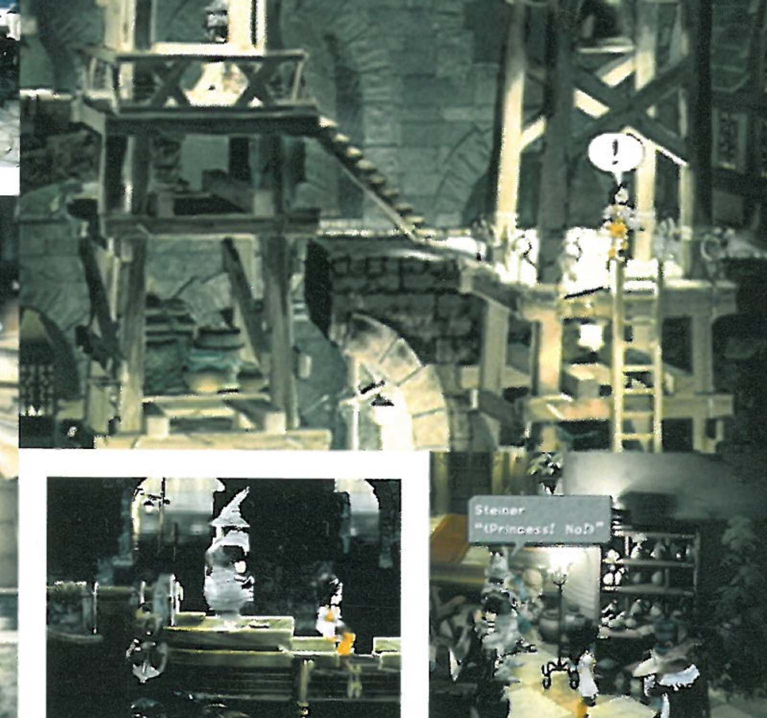


la mayoría de gente posee unas cartas fantásticas en su colección. Es una simple cuestión de jugar lo suficiente. Entre las cartas disponibles están las Mandrágora, Alacrán, y Golem. Los únicos que no tienen ninguna carta decente son los del Café Bella Carta. Entra en la Casa Bishop (enfrente del café). Él ladrón de cuatro brazos está ahí. Steiner no sabe quién es, pero el mangui prácticamente le dice que fue él quien lo hizo. ¡Está tan asustado que te da un cinto de poder, el muy *pringao*! Sigue el corredor que va a la tienda. Aquí hay nuevos accesorios que comprar. Visita la tienda de armas al otro lado de la ciudad si aún te falta para cumplir alguno de los requisitos.

Ahora es momento de visitar a la reina Stella. A estas alturas deberías haber recogido cuatro stellazios. Canjéaselas por 1.000 guiles, un ala de fénix, 2.000 guiles y la espada sangrienta con la que debes equiparte enseguida. Puede que lo que viene ahora parezca imposible, pero sigue nuestras instrucciones y será pan comido. Ve a la casa Knight. En la estancia que tienes debajo hay un monstruo. El tendero te dice que







al propietario le gusta ver cómo vence a la gente; bueno, ¡eso es que nunca se ha encontrado a alguien tan duro como nosotros! El monstruo usa ataques de viento, así que equípate con la armadura de bronce. Esto reducirá los ataques de viento en un 50%. Equípate también con el cinto de poder y activa contraataque y matapájaros: la combinación es letal. Es probable que el monstruo aseste el primer golpe. Steiner lo contrarrestará y luego atacará. ¡Con esto basta para matarlo! Los embates de Steiner son tan potentes debido al Ataque con PM y el matapájaros. La espada sangrienta hace que Steiner gane todo el daño que inflige. ¡Es como si fueras invencible, al menos en este combate! Tu recompensa es la carta Tonberi.

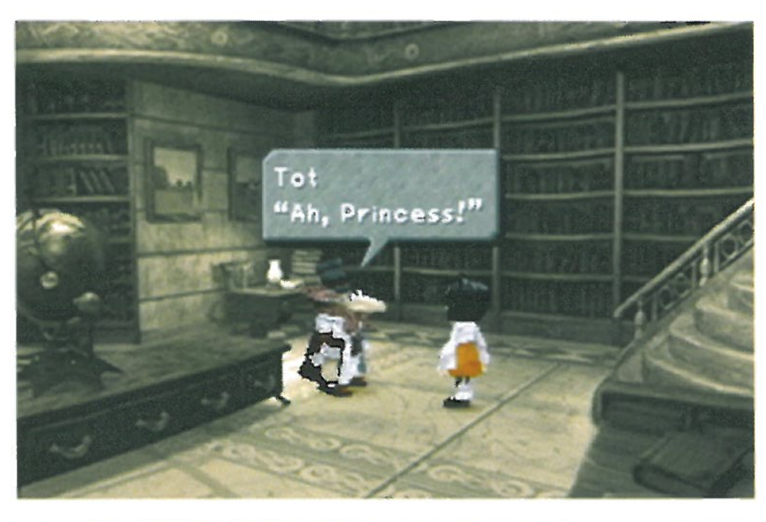
Ve en busca de Daga a la casa de subastas. Puedes comprar poderosos ítems y el Mini-Cid. Prueba a pujar por el Mini-Cid, ya que luego puede ser imposible de obtener. Todo lo demás cuesta demasiado y ya podrás encontrarlo más barato más adelante. Ve al tenderete. Mogrich sale volando de la torreta. Úsalo para guardar la partida; luego ve al tenderete y busca detrás de él para hallar el Tauro. Llévaselo a la reina a cambio de 5.000 guiles. Dirígete a la posada y habla con Marcus. Es hora de ir a por la aguja de oro. Llegarás allí en góndola; Steiner y Daga tratan con desespero de no perder la confianza pensando en por qué están allí. Ay, ay, ay; decíos lo que queráis, gente. Lo que importa es que lo estáis haciendo, ¿vale?

Resulta que la aguja de oro se guarda en la orfebrería. Un momento, alguien viene. ¡Es el Profesor Toto, el antiguo tutor de Daga! El profesor accede a conseguirte la aguja de oro, pero tendrás que quedar con él en su torre. Ya sabes adónde ir.

TRUCOS CON LAS CARTAS

En Treno puedes encontrar y ganar cartas a mansalva. Los nobles de aquí tienen dinero suficiente para comprar las cartas que no pueden ganar, y los criminales las roban sin más. Las mejores personas a las que 'desvalijar' son el matón y los Nobles que se encuentran cerca de la entrada. También puedes tomar parte en el torneo de cartas del estadio, o jugar contra la reina Stella. Puedes conseguir una carta Tonberi venciendo al monstruo en la Casa Knight, y una carta Yeti en un cofre cerca del tenderete. ¡Uf!









NIVEL 3
EL GARGÁN EXPRÉS

Tienes que volver a Alexandria. Toma la aguja de oro del Profesor Toto experimentará un flashback. ¡Ahhh, es que es tan mona! Pero centrémonos. El doctor tiene un método de transporte que puedes usar para ir rápidamente a Alexandria. Baja por el portillo a Gargan Roo. Deberás encontrar el interruptor para activar este transporte del que no para de hablar. Antes de irte, dale a Rigumo el correo de Nazna. No sé, todo esto de los moguris enamorados está empezando a complicarse un poco. Deja de pensar en eso y sigue el camino izquierdo que sale de aquí. En la siguiente sala hay un cofre y un interruptor. Vale la pena quedarse un rato aquí: los enemigos incrementarán tus niveles, y con la espada sangrienta caerán como moscas. También es una buena ocasión para aprender muchas habilidades. Equipa a Daga con el gorra roja y activa Habilidad ↑. Esto hará disminuir el tiempo que tarda en aprender una habilidad. ¡Es posible tenerlo todo aprendido antes de salir de esta estancia!

Vuelve y sigue el camino a mano derecha. Tira de la cadena del otro lado, tal como te dice el Profesor Toto. ¿Qué es esto? Parece un insecto gigante tirando de una cesta. Bueno, si sirve... Ahora tendrás que detenerlo. Ve al otro extremo del corredor y dale al botón de alimentar Ahora a saltar. ¡Pues no era muy difícil!

Ahora estás en las profundidades del castillo de Alexandria. Daga parece preocupada por algo pero, como de costumbre, Steiner sabe lo que se hace... o no. Ton y Son vuelven a estar fuera de alcance. Algo malo va a pasar muy pronto, tengo esa corazonada.





RALVURAHVA

Nivel de estatus recomendado: 16
Jefe: Ralvurahva
Vit: 3.000
PH recibidos: 0
Ítems que lleva: Manilla de huesos
Ítems recibidos: Nada.
Ataques: Mil hilos (causa freno), Beso diabólico, Hielo +.
Parece que has hablado demasiado pronto. El gargán no podrá avanzar porque en medio aparece una especie de gusano mastodóntico. Con la actual disposición de Steiner no tendrás problema para eliminarlo. Usa a Marcus para que robe y ataca con Steiner. ¡Eso es lo que se dice un jefe fácil!





NIVEL 4 ¡ARRIBA!

El equipo de Yitán se acaba de recuperar de la paliza que les dio Beatrix. No hay un segundo que perder. Si vas rápido, puedes llegar a Clerya antes de que Brahne tenga tiempo de enviar sus tropas allí. Clerya se encuentra en el interior de la tormenta de arena que habrás visto antes. El camino te lleva al tronco de Clerya. Dentro se ha filtrado la arena, dejando muchas aberturas bloqueadas. Dale al interruptor de la derecha para abrir la puerta. En esta zona hay libélulas y gólems de arena. Cuando el gólem de arena esté de pie, no ataques al centro o efectuará un contraataque. Ataca a la arena hasta que caiga, y luego al centro. ¡O si no, usa Hielo + contra el centro para matarlo enseguida!

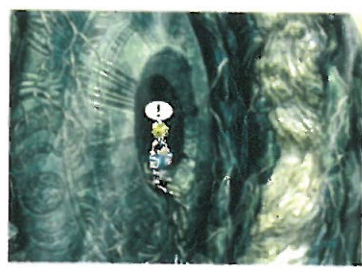
En la sala del árbol puedes hallar dos cofres. Cruza a la siguiente área. Hay una enredadera escalable, pero de momento no sirve para nada. Sigue subiendo por el camino hasta llegar a un punto muerto. Hay un agujero a tus pies. Mete la mano dentro y tira del interruptor. Oh, oh, todo esto es muy *Indiana Jones*. Tengo un mal presentimiento. Vuelve a la enredadera escalable. La arena ha llenado la caverna y puedes cruzar andando la superficie. Sigue adelante y encontrarás a Monev_tan tranquilo en la entrada de su cueva. Dale la misiva de Atla y guarda la partida.

En el siguiente desvío, ve hacia la izquierda en busca de la bastón de fuego vuelve luego sobre tus pasos y tira para la derecha (siguiendo el cartel de Clerya). Este camino te hace cruzar un viejo puente de madera y adentrarte en una gran cueva. Ésta tiene dos salidas. La primera está justo ante ti, y conduce a una palanca que detiene algo el flujo de arena. La segunda salida está a la izquierda. Ésta te lleva a las zonas afectadas por la palanca. Tras haberle dado a la palanca, ve por la salida de la izquierda y, llegado al cruce, dirígete a la derecha. Píllate el elixir. La sala colindante tiene una serie de puntos con arenas movedizas. Si te caes en alguno, aporrea el botón X para volver a salir; de lo contrario tendrás que luchar con un alacrán. Sigue el camino hasta llegar a la escalera. Recoge las verduras Gysahl de detrás y sube al la Colonia de Cleyra.









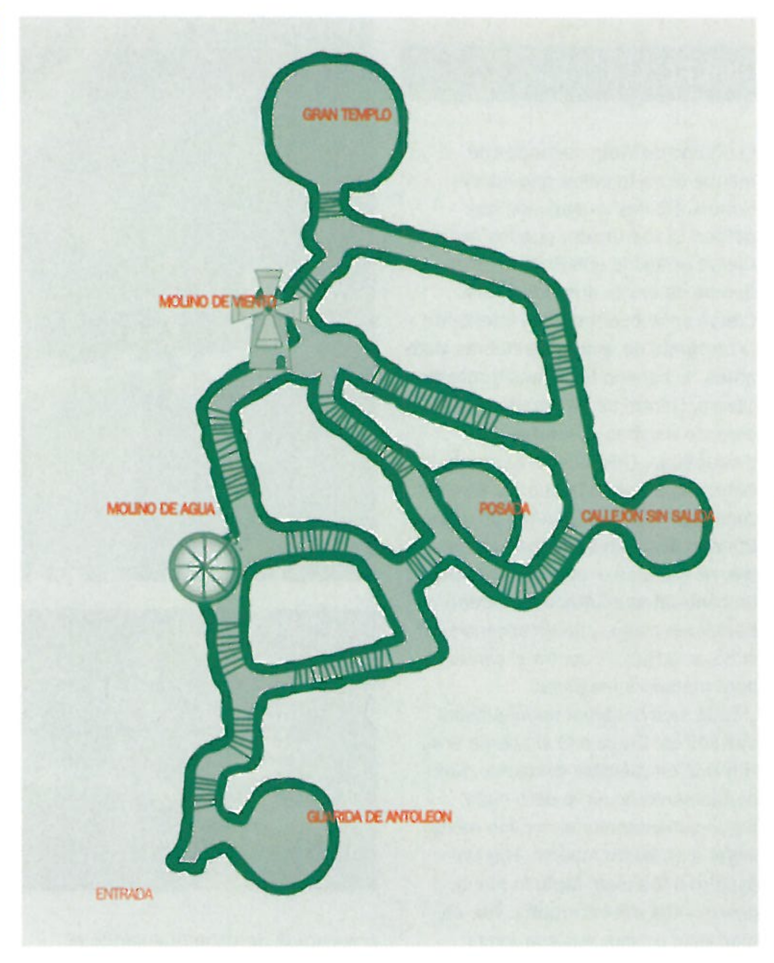




NIVEL 5 MAL PRESAGIO

Una de las burmecianas se ofrece a haceros una visita guiada. Más vale que aceptes o Vivi no hará más que quejarse. Mmm, parece que lo tienen todo muy apañadito. ¡Aunque no veas qué ruido! Entra en el área de detrás de la guía. Aquí es donde vive el antoleón. Recoge el dinero de detrás del letrero y vuelve adonde la guía. Mientras exploras podrás ver un par de STA. Quina no encuentra nada que comer, y eso no es bueno, habida cuenta que sólo está contigo para hallar nuevos tipos de comida.

Ve al molino de agua y habla con la Vestal de la Luna. Al parecer, la tormenta de arena se invoca efectuando una danza sagrada siguiendo el compás del arpa mágica. ¡Debe de haber algo en el agua, porque están todos como una chota! Hazte con los guantes del trueno antes de irte. Encontrarás a la Vestal de las Estrellas junto a los molinos de viento. Nina tiene algunos ítems en venta, así que aprovisiónate si te hace falta. Hay un ala de fénix en el suelo. En estos momentos, Vivi









necesita un hombro amigo, así que acércate a la posada y ten una charla con él. Ya que estás ahí puedes encontrar algunos ítems y dinero. Mopli está arriba y tiene correo para Yitán. Ruby está montando un teatro propio. ¡Tiene suficiente cuento como para ir de gira por toda Gaia, o sea que seguro que le irá bien!

Tras ver la STA en la que Quina se come el hongo, vuelve a la guarida del antoleón. Quina salta al foso y tienes que ir en su busca. Caerás sobre una plataforma cercana a la base del tronco, justo al lado de dos cofres. Hazte con los tesoros y regresa a la colonia. Una vez allí, sube al Gran Templo. Freija ha dejado un mensaje en el que te pide que la esperes en la posada. Píllate la verdura grysal y vete a la posada. Antes de llegar allí, un burmeciano te suplica que le ayudes a derrotar al antoleón, que ha capturado a un niño. Al llegar allí verás que el chico no es otro que Puck. ¿Qué está haciendo ahí?

Apenas Puck está a salvo, se vuelve a largar. Al antoleón le preocupaba algo. Quizá sintió que se acercaba algo malvado. Los habitantes de Cleyra deciden efectuar la antigua danza con





ANTOLEÓN

Nivel de estatus recomendado: 20
Jefe: Antoleón
Vit: 4.000
PH recibidos: 5
Ítems que lleva: Yelmo de oro, placa de mitrilo, antimolestia.
Ítems recibidos: Antimolestia.
Ataques: Fluido molesto (causa molestia), Tormenta de Arena (causa ceguera), Cuernos vengativos.
El ataque de la Tormenta de Arena de Antoleón reduce la Vit de tu grupo a alerta amarilla. Cuando esto suceda, usa el Viento blanco de Quina (si aún no lo has aprendido, mejor usa pociones y ultrapociones) y el Viento de Freis de Freija para sanarte. Lanza Freno con Vivi. Esto reducirá su velocidad y hará que falle con su Cuernos vengativos. Roba los ítems e invoca luego Hielo + dos o tres veces para derrotarlo. ¡Tirado!





la ayuda de la caballera dragontina Freija, con la esperanza de reforzar la tormenta de arena. Al final de la larga ceremonia, las cuerdas del arpa mágica se parten de repente. ¡En fin, si eso no es un mal presagio, ya me diréis qué lo es! Así que se parten las cuerdas, la tormenta de arena se descompone y desaparece. ¡Esto no pinta nada bien!

NIVEL 6 COLGADOS

Mientras... a Steiner y Marcus los han encerrado en una jaula suspendida muy por encima del suelo. Hay que ver lo estúpido que es Steiner: aún tiene fe en su reina. Daga se halla en su estancia intentando entender qué está pasando. ¡Oh, oh, problemas! Nuestra princesa aún no le ha pillado el tranquillo, ¿verdad? Ton y Son llevan a Daga a ver a la reina Brahne y Kuja. ¿Que harás qué? ¡¿Extraer qué?! Diablos, Yitán, ¿dónde estás cuando te necesitamos? Ahora ya entiendes por qué ha cambiado la reina de repente. Los poderes de Daga no podían ser extraídos hasta que tuviera 16 años.





NIVEL 7 LA IRA DE ODÍN

Yitán y Freija van a comprobar el tronco para asegurarse de que nadie ataca por esa dirección. Antes de ir a la entrada, visita el Gran Templo. Entra en la sala del trono y habla con el sumo sacerdote, quien te dará la esmeralda. Hay aquí un par de ítems más por recoger antes de irte. Llégate a la posada. Dhan te venderá un montón de cosas si te hace falta. ¿Quién es ese del piso de arriba? Eh, es Stilzkin, y tiene algunos ítems a la venta. Cómpraselos y habla con



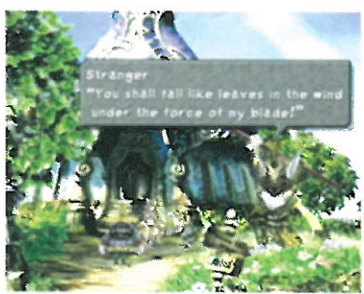
BEATRIX

Nivel de estatus recomendado: 20
Jefe: Generala Beatrix
Vit: ????
PH recibidos: 0
Ítems que lleva: Sable de hielo, guantes del trueno, cola de fénix.
Ítems recibidos: Ninguno.
Ataques: Sable Eléctrico, Shock, Devastación.
Uno se pregunta qué sentido tiene luchar con ella. A fin de cuentas, puede venceros a todos de una sola vez cuando le venga en gana. Y aun así... Invoca Muro total de inmediato con Quina, y Viento de Freis con Freija. Haz que Vivi acumule poder mágico y usa luego Hielo +. Roba los ítems con Yitán y luego ataca. Cuando Beatrix se aburra usará Devastación contra tu grupo entero.









Mopli. Ésta tiene correo para Monev. ¡Oh, no! Monev dice que sube gente por el tronco. Más vale que vayas ahí abajo.

Equipa a todo el mundo antes de irte de la colonia y vuelve a bajar por el tronco. ¿Pero qué...? ¿Soldados de Alexandria? ¿Aquí? Qué rapidez. ¡Mátalos! Lucha hasta llegar al puente. Todo esto parece un pelín demasiado fácil. ¿Nunca has tenido la sensación de que te están alejando de algún sitio? Es Puck. Dice que la ciudad está siendo atacada. Vuelve allí lo antes posible.

Magos negros del tipo B están atacando a los habitantes. ¡No! ¡Por ahí va Dan! Cárgate al mago y ve a ver a Mopli en la guarida del antoleón. Mopli quiere que le lleves un mensaje a Serino. Píllalo y guarda la partida. Equípate con Comehombres y Matademonios. En algún momento tendrás que ir decidiendo adónde enviar a la gente. Manda a las dos primeras cleryanas al camino a mano derecha. Envía a la familia de Dhan al camino de la izquierda. En la siguiente área, hazles ir por el camino de la izquierda. Les atacarán algunos soldados, pero llegarás ahí a tiempo. Llévalos al puesto de observación y diles que aún no están a salvo. Te verás rodeado en la catedral. No hay forma de salvarlos a todos. Espera... ¿quién es ése? Como de la nada aparece un extraño con una larga lanza con punta de hacha y mata a todos los enemigos. Si te resulta familiar es porque ya lo habías visto en las escenas retrospectivas de Freija. Exacto, es el amor que ésta perdió mucho tiempo atrás, Sir Flatley. Puck explica cómo halló al ex caballero dragoniano en sus viajes. Sir Flatley debió de haber recibido un buen golpe en la cabeza para haber olvidado todo eso. En fin, eso ahora no importa. Lo que sí importa es que Beatrix ¡está justo a tu lado! La generala pilla la joya y huye. ¡Lo pagará caro! Todos los supervivientes tienen algo que darte. Recoge sus donativos y guarda tus avances antes de salir al exterior.

NIVEL 8 ¿DEMASIADO TARDE?

Yitán no parece en absoluto afectado por la destrucción de Cleyra. Como un auténtico líder, está centrado en el trabajo que le ocupa. Ahora mismo tienes que preocuparte en quién hay en esta nave. Beatrix parece bastante molesta por lo que acaba de pasar. Tal vez se la podría convencer para que dejara de servir a la reina.



¡¿Qué?! ¡La reina Brahne va a hacer que decapiten a Daga! ¡Tienes que ir a Alexandria, ya! Espera, eso era un moguri. Es Serino. Dale el correo. Ella también tiene una misiva para que la entregues. Vivi considera que deberías usar la cápsula para ir a Alexandria. Parece buena idea. Vamos.

Mientras... hay que salir como sea de esta jaula. La puerta no está cerrada, pero hay una gran distancia hasta el suelo. Pulsa g en la cruceta para empezar a balancearte. Deja que la gravedad haga volver la jaula; cuando pase por su punto más bajo, pulsa derecha para mecerte hacia el otro lado. Cuando la jaula se meza lo suficiente, tendrás tiempo de pulsar dos veces g/c en un solo balanceo. No tardarás en chocar contra la plataforma de arriba. Esto, claro, ha llamado la atención de los guardias. Con tu recién equipado sable de hielo, no serán un problema. Rechaza a los guardias y sube la escalera del otro extremo. Steiner debe de estar disfrutando de lo lindo: ¡enseñarles a los soldados de Beatrix quién es el jefe!

Marcus parte a salvar a Blank: ¡sin problema! Han llegado Yitán y Cía. El Rose estará aquí en 30 minutos. Tienes que dar con Daga antes de que eso ocurra. Vete directo al castillo. Más te vale luchar con todos los soldados que te salgan al paso, ya que dispones de tiempo. Todo el mundo en la biblioteca ha estado informándose sobre los cristales sagrados. Parece que todos creen que hay un secreto en la llama morada, que puedes encontrar en la sala de la reina. Vete allí lo más rápido que puedas. Hay un libro en la biblioteca de la izquierda: un libro malvado que te retará a una pelea. En primer lugar no tienes tiempo; y en segundo, es demasiado fuerte para que lo venzas en estos momentos. Tira adelante y prueba si te sientes obligado, ¡pero estarás muerto en menos de dos minutos! No hay nada que encontrar en ninguna de las salas, así que no te molestes en explorar. La única información de interés la aporta uno de los cocineros. Al parecer el plato favorito de la reina es el murciélago frito con abundante aceite.

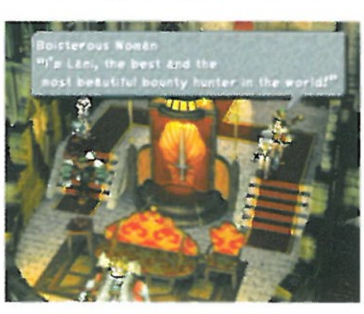
Entra en el aposento de la reina. Ahí está esa llama morada. Ah, el candelabro se mueve como una palanca. Entra en la chimenea. Sigue la escalinata hasta llegar a una plataforma circular con dos salidas. Sánate y prepárate para la batalla: ¡llevas mucho, mucho tiempo esperando esto!

¿Demasiado tarde? Continuación
En una STA, Marcus ha llegado al Bosque Maldito y está a punto de darle el antipiedra a Blank. El bueno de Marcus, fiel hasta el fin. Basta de hablar, tienes que poner a Saga a salvo antes de que la reina venga aquí abajo. La mejor forma sería bajar las escaleras y subir al gargán, pero las barreras aún están activas. O sea que para arriba se ha dicho. Por alguna extraña razón, Yitán quiere dejar a Daga descansar. La reina estará aquí en cualquier momento; ¡¿en qué piensas, hombre?! Parece que Steiner por fin empieza a hacerse cargo de la situación. A ver si no va a ser tan idiota...

NIVEL 9 BAJO TIERRA

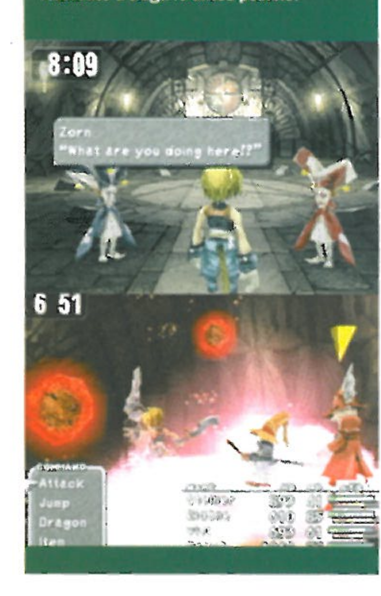
Yitán hace entrar pronto en razón a la generala. Al fin y al cabo, su tarea es proteger a la princesa, aun cuando sea la reina quien le hace daño. Beatrix estará ahora de tu lado. ¡Los perros gigantes no serán un problema para ella! Es hora de que el grupo de Yitán salga de aquí. En tu camino hacia el fondo os atacarán los chuchos y magos negros de tipo C. Ninguno os pondrá en apuros. En cuanto Steiner aprenda a contraatacar (no debería faltar mucho), pásale el cinto de poder a Yitán. Durante el descenso, Steiner no puede con su conciencia y vuelve a ayudar al otro equipo. Habla con Mosh antes de irte y te pedirá que le lleves un mensaje a Monty. Cuando llegas al fondo las barreras están desactivadas. Podría ser una trampa, pero es un riesgo que tendrás que correr. ¡Maldito Ton! ¡Atrapados otra vez! Eh, es Marcus...





TON Y SON

Nivel de estatus recomendado: 22
Jefes: Ton y Son
Vit: ????
PH recibidos: 0
Ítems que llevan: Brazal de mitrilo, cota de mitrilo, bastón estelar, partisana.
Ítems recibidos: Ninguno.
Ataques: Meteo, Light Flare.
La única complicación que tiene este combate es robar los ítems. Es casi imposible chorizar el bastón estelar, y si te pasas demasiado rato intentándolo se te acabará el tiempo. Los ataques de esos molestos bufones no te dañarán mucho. Frenar les afectará. Un par de ataques con MP de Steiner harán que salgan corriendo en busca de su ama. Acércate a Daga lo antes posible.



104

BEATRIX

Nivel de estatus recomendado: 22
Jefe: Beatrix
Vit: ????
PH recibidos: 0
Ítems que lleva: Survival Vest, sable de hielo, Cola de fénix.
Ítems recibidos: Ninguno.
Ataques: Sable, Sable eléctrico, Shock, Guillotina.
¡Otra vez no! Usa todas las tácticas habituales. Esta vez parece que Frenar si causa efecto en ella. Afánale los ítems y luego ataca sin parar con Steiner. Beatrix tiene un nuevo movimiento que usar contra ti cuando se harta: ¡la Guillotina!

¡y Blank! Ahora es tu ocasión de escapar. La tentación de zurrar a los gemelos burlones es muy grande, pero tienes que irte. Salta al gargán y sal de aquí.Bueno, te creías que estaba muerta, ¿verdad? Pues me temo que no. Ahora está detrás de ti; al gargñan esta bestia le da mucho miedo, y con razón. No hay forma de detener al gargán, así que enseguida verás pasar la estación de Treno a toda velocidad. ¿Y ahora qué? ¿Adónde va exactamente este túnel?

Dos misteriosas personas han aparecido para ver a la reina: alguien que se llama Lina y un hombre pelirrojo. La reina los ha contratado para encontrar y matar a Yitán, Vivi y la princesa. No parecen muy fuertes, pero bueno, Beatrix tampoco. Esto podría traer problemas. Claro que primero tendrán que dar con vosotros. ¡Eso podría llevar algún tiempo, teniendo en cuenta que ni tú sabes dónde estás!

LARVÁLIDA X

Nivel de estatus recomendado: 22
Jefe: Larválida X
Vit: 3.500
PH recibidos: 7
Ítems que lleva: [Oak Staff – bastón de roble], Vestido de Adamanto, Cola de fénix.
Ítems recibidos: Éter.
Ataques: Onda de Ultrasonidos (Mini), Electro +, Stab.

¡Por fin una oportunidad de conseguir otro bastón para Vivi! La onda de ultrasonidos de este jefe lanzará Mini contra quienquiera que alcance; no debería causarte grandes problemas. Invoca Soulblade con Yitán y pon a Daga a curar a tu grupo. No te molestes en atacar cuando se enrolla sobre sí misma. Aprovecha esta ocasión para robarle. No tiene muchos Vit y estará muerta en un abrir y cerrar de ojos.









NIVEL 10
LA HISTORIA DE LAMU

El gargán te ha llevado hasta Pinnacle Rocks. ¿No es ése el lugar en el que presuntamente estaba aquel fantasma? Bueno, no era exactamente un fantasma, sino Lamu, el dios del trueno. Éste ha accedido a darte sus poderes si pasas su pequeña prueba. Tiene cinco manifestaciones suyas en Pinnacle Rocks. Cada uno de estos fantasmas te contará una historia. Monta la historia en el orden correcto para superar la prueba. Vuelve al carruaje para escuchar la primera historia. En la siguiente área está Monty. ¡Hay que ver las pateadas que se pega, el tío! Dale el correo y guarda la partida. Hay escorpiones y murciélagos por esta zona. Los murciélagos sólo te crean problemas si dejas que usen su movimiento de absorber. Elimínalos con ataque con MP y Piro + en cuanto topes con ellos.

Sigue río abajo. La segunda historia se halla al fondo. Tira a la izquierda; la tercera historia está delante del cofre. Puedes subir la cuesta a tu derecha, pero antes ve al fondo de la pantalla y da con la cuarta historia. Sube la cuesta y avanza hacia la pantalla para encontrar la última parte de la historia. Vuelve a la pantalla anterior. Hay un cofre en una plataforma cubierta de hierba en el centro de la pantalla. Puedes bajar ahí de un salto, pero tendrás que volver a subir aquí. Cruza el túnel a tu izquierda. Lamu te detiene y te pide que pongas en orden cuatro de las historias para hacer una más grande. Ordénalas así: pedido, colaboración, silencio, humanidad. Si la historia es o no correcta es irrelevante; Lamu te habría ayudado de todas formas. Antes de irte, vuelve a ver a Monty. Éste acaba de recibir una misiva destrozada de Stilzkin; ¡no puede haber muerto! ¿Seguro que no? Está falleciendo demasiada gente: tienes que ir a Lindblum. El Rose ya está ahí, ¡has llegado demasiado tarde!

NIVEL 11
LIMPIANDO LINDBLUM

La ciudad está sumida en el caos. Familias han sido dispersadas, y las bajas de ambos bandos ocupan las aceras. Ve a ver al mogu de la posada. Dale el mensaje. Él tiene una misiva para ti de Ruby, y también querría que le llevaras una a Moonte. Ve al área del orfebre. Allí se encuentra el ministro, quien te llevará a ver a Cid.

De modo que Kuja es un traficante de armas. Si ha venido desde el continente exterior, ahí es adonde debe dirigirse. Cid cree que se puede encontrar un pasadizo secreto en el pantano de los Qu. No recuerdo haber visto nada la última



LANI

Nivel de estatus recomendado: 23
Jefe: Lani
Vit: ????
PH recibidos: 0
Ítems que lleva: Sable de coral, gladius, éter.
Ítems recibidos: Ninguno.
Ataques: Sable, Hielo +, Aqua, Aero +, Electro +, Piro +.

Apenas has terminado con el Armodullahan, te ataca Lani. Quiere el pendiente, ¡pero no lo conseguirá mientras Yitán viva! Lani centrará sus esfuerzos en una persona. Tras examinarlos (para descubrir sus puntos débiles), elegirá sus hechizos y atacará. Se la puede vencer con bastante facilidad: Bio, Drenar y el ataque estándar de Yitán le infligen un daño considerable. El problema se deriva del hecho de que tardarás una eternidad en robarle los ítems, auque vale la pena perseverar. En cuanto Lani examine a un oponente, lanza Autorevitalia con Quina. Esto soluciona el problema de tener que malgastar turnos usando Cola de fénix y la ultrapoción.

Tras pulirle unos 6.000 Vit, se 'hartará' y se irá. Sí, seguro. Lo que pasa es que sabía que estaba a un paso de ser derrotada. El gladius es un arma que Yitán puede usar. No es tan potente como el exploder, pero tiene una habilidad que merece la pena aprender. Haz el cambio cuando hayas aprendido todas las habilidades del exploder.



¡BUSCA, CHOCO!

Antes de llegarte al pantano de los Qu, deberías visitar el bosque de los chocobos. Hay algunas huellas de chocobos cerca de la entrada de Lindblum. Llama a Choco y ve sobre su grupa al bosque. Ahora mismo Choco es un chocobo normalito. En esta forma hay varias localizaciones en las que puede hallar tesoros. Ya has descubierto el tesoro de la ribera, pero encontrar otros Chocographs te permitirá dar con nuevos tesoros. Ve jugando a frío y caliente hasta que encuentres otro. Es probable que halles una parte de Chocografía, además de muchos otros ítems. Puede ser que necesites probar hasta diez veces en el juego para dar con el Chocografía.

En cuanto a los puntos, hay formas de conseguir más. En general, cuanto más profundo está el tesoro mayor es la puntuación. También puedes recibir puntos de bonificación por encontrar más de cuatro tesoros en un minuto. Si lo logras, todos los tesoros que desentierres tras el cuarto te reportarán ¡el doble de puntos! Ve jugando hasta que el pico de tu chocobo llegue al nivel 10.





EL PASAJE DE LOS FÓSILES

Ve con Choco al pantano de los Qu. Es increíble, pero Quina está viva y tan feliz cazando ranas. ¿Cómo diantre escapó de esa explosión? En fin, quiere venir contigo al continente exterior, y eso esta muy bien. Atrapa todas las ranas para que Quale te dé un Camisa de Seda y un elixir. Quale cree que quizá la entrada esté cubierta de maleza. ¡Sí, eso es muy útil, teniendo en cuenta que todo el pantano está cubierto de maleza! Ve al área de detrás de la cabaña. Quina está obsesionada con las ranas. ¿Adónde vas ahora? Un momento, ¡claro! ¡Muy buena, Quina!

En cuanto entras, te ataca una bestia mecánica. Esta criatura se supone que es un jefe, ¡pero no es más que un pelele! No tiene nada que valga la pena robar y morderá el polvo tras sufrir 1.000 Vit de daño. El único problema radica en que invoca Muerte Nivel 5, Muerte y Electro +. Lanza Mutis para hacerlos inútiles. Cuando caiga al suelo puedes huir. Evita los golpes con el hacha y corre sin parar. Puede que tengas que volver a luchar con él, ya que se levantará y te perseguirá. Cuando veas el hueco en la pasarela, párate y sana a tu grupo. El 'jefe' caerá por el agujero y con suerte la espichará.

vez que estuve allí. Será mejor que te equipes antes de partir. El orfebre tiene un par de nuevos accesorios, así como una nueva arma para Yitán (ya tocaba). Si no hiciste con el bastón estelar de Ton y Son, cómpralo en la tienda de armas. Verás una STA en la que se ven soldados de Alexandria retirándose. Sólo querían la garra de halcón. En casa de fanático de las cartas puedes recoger algunos ítems. La potente carta Lindblum se encuentra en los escombros que hay a la izquierda de la casa de Gon.

Ya deberías estar listo para dejar Lindblum. Vuelve y dile al tipo que estás a punto. Yitán y Daga se reúnen con Cid en el nivel base. Cid se las ha compuesto para crear un bloqueo en algún punto entre aquí y la puerta Serpiente, o sea que en principio no te seguirán durante algún tiempo. Cid te da el mapa del mundo antes de que te vayas. Moonte espera en la puerta Dragón. Dale la misiva y guarda la partida.





NIVEL 12 EN EL PAISAJE DE LOS FÓSILES

Esto puede resultar confuso, así que presta atención. Ahora estás en el pasaje de los fósiles, una vieja mina que se extiende por debajo del océano. Los garganes de aquí no están domesticados. Sin embargo, hay ciertas áreas en las que crecen plantas; las mismas plantas que le dabas de comer al gargán de Treno. Acércate a las plantas y toma un puñado. Ponte delante del túnel y zarandea un poco las plantas. ¿Ves como funciona? Sube los escalones de piedra para cruzar la entrada. ¡Ahí abajo hay gente! Y también Stilzkin; ¿cómo salió con vida? Al parecer este sitio está lleno de tesoros, pero deberás usar los interruptores para moverte. Habla con Mogki y lee su correo. La misiva dice que un moguri se ha escondido en esta maraña de cuevas. A esta sección la llamaremos 'Área 1'. Sigue el camino junto a los moguris y salta al gargán. Hay algunos Aretes de Hada al final del camino. Vuelve al Área 1 y ve por la salida de arriba a la derecha.

Acabarás llegando a un interruptor. Accionándolo cambias la ruta del gargán. Ahora éste te lleva a un nuevo lugar. Sube los escalones y hazte con el éter al final del camino. Sigue el camino inferior hacia el interruptor del Área 1. Darle a este interruptor afecta al gargán que te llevó hasta los Aretes de Hada. Ahora tendrás que hacer todo el camino de vuelta hasta los moguris. Lleva el gargán a un nuevo













sitio. El siguiente buscador de tesoros tiene abundantes ítems que comprar; nada del otro jueves, pero va bien aprovisionarse. Sube corriendo las escaleras hacia el interruptor 4. Cruza a todo correr y móntate en el gargán. Te encontrarás en un saliente por encima de otro buscador de tesoros. Píllate la tiara de Lamia del cofre y vuelve al interruptor 4. Acciónalo de nuevo y monta en el gargán.

Sigue el camino hasta llegar a una pared cubierta de enredaderas. Desplázate hacia la derecha y un chorro de agua te derribará. Sal de un brinco y tira por la salida de abajo a la der. Ésta te lleva a otro gargán, que te transporta a un pasadizo que contiene un chaleco de supervivencia. Corre por el pasadizo hacia la caverna del buscador de tesoros. Éste te dejará buscar tesoros a cambio de una poción. ¡Créeme, vale la pena! Puedes encontrar una pila de ítems, como la Gema en Bruto y ultrapociones. Allí en el lado a mano derecha parece haber algunos cascotes. ¿Qué es eso? Hay algo dentro... ¡es Kuppo! Así que has dado con él. Juega a cartas con el buscador de tesoros antes de irte. Éste tiene algunas carta nuevas. Vete de aquí por la salida de la izquierda. Sube todo recto y luego córrete a la izquierda hasta llegar al interruptor. ¡Por fin, el interruptor de salida! Acciónalo y sube al gargán del camino de abajo a la derecha. ¿Qué ocurre? ¡Aquí no hay ni rastro de niebla!

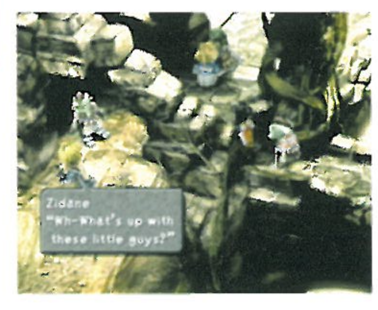
NIVEL 13
PEQUEÑAS PAYASADAS

Sube a la meseta y dirígete a esa extraña construcción que dejaste atrás no hace mucho. Esto es Conde Petie, aldea de los enanos. ¡Qué peña más rara! Ninguno de los lugareños parece tenerle miedo a Vivi; tal vez la reina Brahne nunca haya llegado hasta aquí.

Toma el dinero que hay tirado. Gira a la derecha y ve a la tienda de ítems. Mogmatt ha decidido quedarse algún tiempo en la aldea de los enanos y querría que le entregaras un a misiva a Suzuna. ¡Por nosotros vale! Sube las escaleras del altar. Quina lo está pasando realmente mal con la gente del lugar; un momento, ¿qué es eso? Diría que es un ladrón.

Parece que el altar es el sitio donde se casan los enanos. Tras eso van al santuario. Algo raro sucede: los enanos actúan como si conocieran a Vivi. ¿Con quién deben de confundirlo? Ve a la posada y juega a las cartas con el tipo que hay allí. Hay unas cuantas cartas



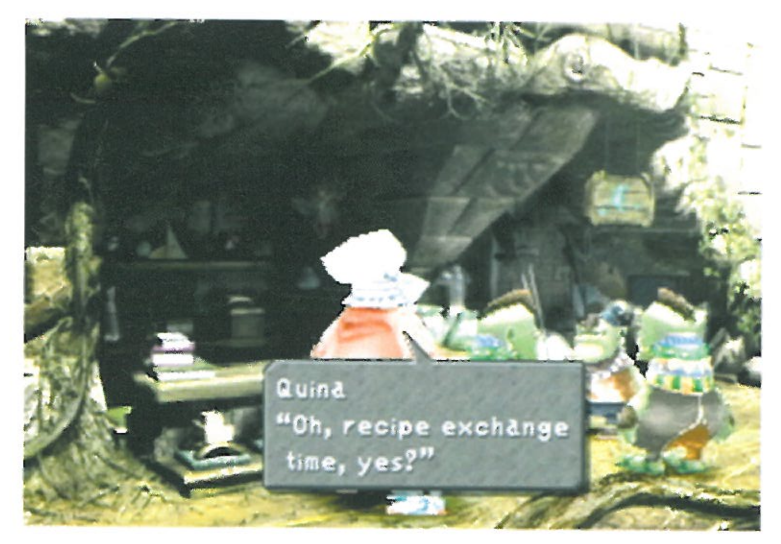


RANAS Y TENEDORES

Esto sí que es una novedad: puedes ver lo que viene ante ti. Este sol te vendrá de maravilla. Salta al bosque de ahí delante. Aparecerá una mariquita y te pedirá un poco de Gema en Bruto. Tendrás que darle dos porciones para recibir los 10 PH. Sigue el desfiladero hasta llegar a la playa. Gira a la derecha; ante ti hay otro pantano. Es una fantástica oportunidad de conseguir otra arma para Quina. Vete directo al estanque. Si cazas todas las ranas (deberías tener 23 en total), se presentará Quale y te dará el tenedor de plata. ¡Esta nueva arma tiene un valor ofensivo de 53!











fantásticas esperando a que las ganes, tales como Antoleones y Ranas. Cuando hayas dejado de apalizarlos a las cartas, recoge el dinero de la cama y acércate a las fuentes. Antes de irte podrás oír furtivamente algunos cuentos de vieja. Desde luego deberías ir a ver quién es el mago. Vuelve a la tienda de ítems. ¡Ahí está! En cuanto te vea saldrá corriendo. Al parecer hay un puñado de ellos viviendo en un bosque al sudeste de aquí. Pues es hora de ir para allá. Antes de irte, ve a mirar la tienda de armas; la encontrarás siguiendo el camino superior desde la tienda de ítems.

Para llegar a la aldea de los magos negros tendrás que tirar de nuevo hacia la playa. Puede que por el camino te encuentres cactuars y magos duendes. No ataques a los cactuars hasta que salgan de la arena. Si lo haces cuando están bajo tierra sólo conseguirás que usen su movimiento 1.000 espinas (con un daño de 1.000 Vit). Cuando llegues a la playa, tuerce a la derecha y atraviesa el gran bosque hasta llegar al bosque redondo del final. Uno de los enanos dijo que la aldea estaba tan adentro que ni los búhos iban allí. Todo lo que tienes que hacer es seguir los carteles que rezan 'no owls' ('no hay búhos'). Sigue el camino a mano derecha, luego de nuevo a la derecha, después a la izquierda y una vez más a la izquierda. El mago negro abrirá una entrada a la aldea. ¡Salta a su interior ahora que aún está abierta!



NIVEL 14
¡AQUÍ NO HAY BÚHOS!

En cuanto te ven, los magos negros echan a correr profiriendo gritos. Eh, ¿cuál es el problema? Más vale que lo aclares. La primera tienda a la izquierda vende armas y armadura, aunque no tiene nada nuevo. La cabaña de ahí delante es una tienda de ítems; ¡por fin algún sitio donde venden ultrapociones! La puerta de atrás da a una posada. Por ahora no podrás registrarte. Hazte con el Virgo del dormitorio y vete. La cabaña a la izquierda de la tienda de ítems es una orfebrería. Tras enojar a Daga (¡qué quisquillosa está hoy!), sube la escalera y encuentra el dinero. Los orfebres tienen muchos ítems nuevos para ti. Entre ellos está un magnífico anillo que te permitirá aprender a utilizar la útil habilidad de reflejo. Toma los 2.000 guiles antes de irte. Según te diriges por la izquierda al cementerio, Vivi te aparte de un empujón. ¿Qué es lo que le habrán dicho? Pronto lo averiguarás hablando con los magos.

El último sitio por visitar es la cabaña de los chocobos, en el rincón del fondo a la derecha. Quina ya vuelve a hacer de las suyas, pero no parece que vayan a ceder. Habla









con Mogryo y toma su correo. Luego regresa a la posada y descansa un poco.

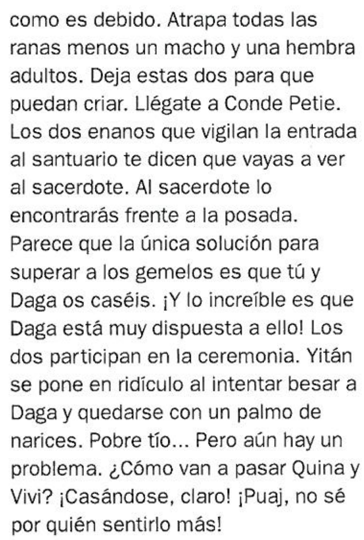
Por la mañana, Daga descubre que Kuja ha sido visto en el noroeste. El único sitio de la zona en el que no has estado es el tal 'santuario'. Más vale que vayas a hablar con los enanos. Ve a ver a Mogryo antes de irte. Éste acaba de recibir carta de Stilzkin: dice que va a ir a Conde Petie. Tal vez te lo encontrarás allí.



NIVEL 15 EL SENDERO DE LA MONTAÑA

En tu camino a Conde Petie, pásate por el pantano de los Qu. Deja que Quina capture algunas ranas. Ahora que tienes el tenedor de plata, deberías empezar a hacer las cosas como es debido. Atrapa todas las ranas menos un macho y una hembra adultos. Deja estas dos para que puedan criar. Llégate a Conde Petie. Los dos enanos que vigilan la entrada al santuario te dicen que vayas a ver al sacerdote. Al sacerdote lo encontrarás frente a la posada. Parece que la única solución para superar a los gemelos es que tú y Daga os caséis. ¡Y lo increíble es que Daga está muy dispuesta a ello! Los dos participan en la ceremonia. Yitán se pone en ridículo al intentar besar a Daga y quedarse con un palmo de narices. Pobre tío... Pero aún hay un problema. ¿Cómo van a pasar Quina y Vivi? ¡Casándose, claro! ¡Puaj, no sé por quién sentirlo más!

Cuando estás a punto de irte, una niña y un moguri pasan corriendo por tu lado. Por l oque se ve acaban de robar comida. Bueno, pues ya has encontrado a los ladrones; ahora a por ellos. ¡Si al menos estuviera aquí Steiner!












GIGANTE

Nivel de estatus recomendado: 26
Jefe: Gigante
Vit: 7.000
PH recibidos: 9
Ítems que lleva: Flauta de elfo, tenedor de mitrilo, cola de fénix.
Ítems recibidos: Tienda de lona, elixir.
Ataques: Hiphop, Nalgas destructoras, Terremoto.

¡Qué tío más grande! Su principal ataque es el Terremoto. Quienes lleven botas de caza sólo sufrirán la mitad de daño. Matar a este pavo no cuesta demasiado. Limítate a usar Fenrir (debes usarlo para conseguir una reacción por parte de Daga), Lamu, Bio, Drenar y el ataque de Yitán. El problema estriba en hacer que Gigante se desprenda de su Flauta de elfo. ¡No la dejará ir así como así!



La niña se ha quedado atrapada en una rama. Su amigo moguri escapa al ver a Quina, lo cual es comprensible. La cría se llama Eiko, y más vale que la lleves a casa. Lo primero que observas es que ¡tiene un cuerno! Luego te da cuenta de que puede usar invocaciones en combate. ¿Ein? No importa, ya harás luego las preguntas. Vete adonde estaba Quina y trepa por la enredadera hasta el cofre. Ve tirando hasta llegar a una especie de estatua. Pilla la piedra azul que hay en la roca. Vuelve al inicio y dirígete a la derecha. Sube por la enredadera y tira por la izquierda al área anterior. Abre el cofre y hazte con la panacea de la estatua. Me pregunto qué harán estas piedras. Sigue hacia la derecha hasta llegar adonde está Slitzkin. Éste tiene algunos ítems para ti, como siempre. Dale el correo a Suzuna y guarda la partida. Si vas por el camino de la izquierda podrás ver un enorme árbol. Qué viejo debe de ser. Está envuelto en un mar de bruma. Qué raro. Asegúrate de equipar con las botas de caza a tantos miembros del grupo como puedas. La razón la entenderás enseguida.

NIVEL 16 MADAIM SARI, EL PUEBLO MOGURI

Eiko cree que toda su tribu puede usar magia invocadora. Está de guasa, ¿no? Toma la tabla amarilla y sigue el camino a mano derecha. En el siguiente cruce vuelve a ir por el camino de la derecha. Hay un cofre y una piedra verde que puedes recoger. Vuelve con los moguris y enfila de nuevo el camino de la derecha. Pon las cuatro piedras en el agujero. A cambio recibirás la piedra lunar. Vuelve a las sendas de las







enredaderas y sigue adelante hasta llegar a la llanura. El hogar de Eiko está por la izquierda, pero visita primero el bosque. Yeti está esperando que le den un poco de Gema en Bruto, y tú no quieres irte sin esos 20 PH, ¿eh que no?

Madain Sari es un arcaico poblado de invocadores. Ahora está en ruinas, pero Eiko aún vive aquí con sus amigos los moguris. ¡Esto va a ser divertido! Parece que Eiko ha perdido la chaveta por Yitán. Oh, oh, ¿otro triángulo amoroso? Un momento, ¡ella sólo tiene seis años! Se ha ido a prepararte algo de comer, de modo que tienes un rato para conseguir resultarle poco atractivo. ¡Buena suerte!

NIVEL 17 COMIDA EN CASA DE EIKO

En la fuente puedes conseguir el símbolo de Libra. Daga está prácticamente pisando una tienda de lona, así que apártala y hazte con ella. Ve por el camino de arriba a la derecha y habla con el moguri. Ésta no quiere dejarte pasar y está totalmente indignada ante el poco caso que hace Quina de lo que ha dicho. Vaya una sorpresa...

Estofado de patatas y pez a la barbacoa, ¿eh? Suena bien. Si al menos Quina estuviera aquí para ayudarle a prepararlo. Asigna sus tareas a los moguris (no importa quién hace qué). Como Yitán, vigila un poco a Vivi y luego intenta entrar en casa de Eiko. ¿Está listo ya? No, pero parece que después de todo entrarás en el área restringida. Ve a por Daga y llévala a ver el muro de los espíritus de invocación. Nunca se sabe, podría darle un empujoncito a su memoria.

Eiko necesita la cantidad justa de agua para su estofado. Veamos... están Yitán, Eiko, Daga, Vivi, Chimomo, Mocha, Momotose, Mog, Moco y Morrison. Con eso son diez personas. Si Quina huele la comida vendrá corriendo, así que mejor añade otras dos partes. Yo diría que necesitas agua para 12 personas. Al pequeño moguri le han picado; ¡deja por ahora el estofado y pesca ese pez! ¡Ahhh, es Quina! En realidad será de gran utilidad, ya que puede ayudarte con el estofado. Es agradable ver que un profesional aprecia tus cálculos.

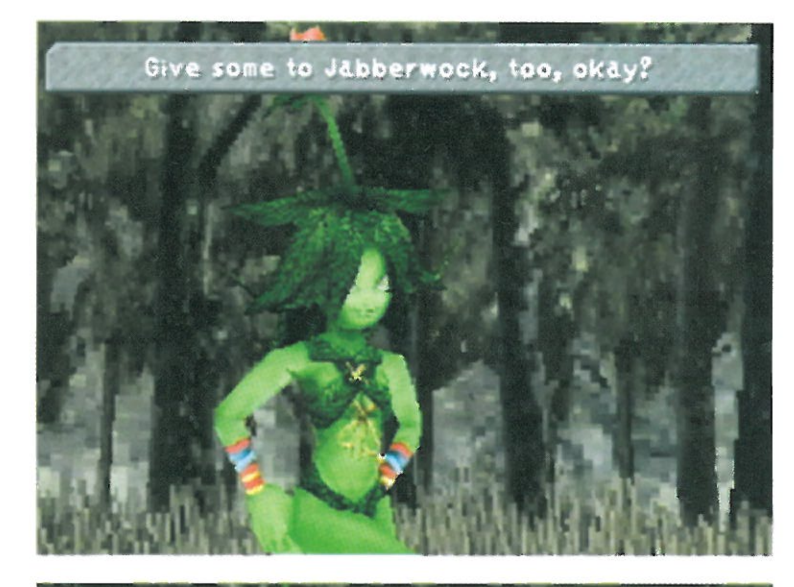
La comida ya deberías estar lista. Acércate a la cabaña y ¡a comer! Tras la comida, píllate la cacerola y llévala a la cocina. Puedes intentar convencer a Eiko de que rompa la barrera del árbol Lifa, pero ella no querrá. ¿Qué es eso que hay junto a la cascada? Ah, café Kirman. El tal Morrid quería un poco. Vuelve adentro y charla con Daga. Hay algo escrito en la pared: ¡Eiko y Mog son de la misma edad!

Descansa un poco. Por la mañana Eiko decide unirse a vosotros (menuda sorpresa). Regresa al pueblo para proveerte de ítems. . Toma el mitón venenosos si aún no los tienes. Ya puedes irte. Puedes llegar al árbol Lifa yendo por la salida de la izquierda del lugar en el que estaba Hilgigars.

Visita el bosque a tu izquierda. Aquí puedes encontrar a una ninfa, quien espera tres partes de Gema en Bruto. A cambio recibirás 30 PH. Tope, ¿verdad?









NIVEL 18 EL ÁRBOL LIFA

Avanza a lo largo de las raíces del árbol. Hay zombis y dragones zombi por todas partes. Sólo tienes que lanzar Cura + contra los zombis; como son 'no-muertos', esto les hará daño. Mochi está en la entrada del mismo árbol. Dale la misiva y guarda la partida. Sigue la rama hasta llegar a la plataforma circular. Haz que Yitán se ponga en ella y te bajará al siguiente nivel. Ve tirando hasta llegar a una parte de la rama que presenta dos caminos alternativos. El segundo tiene un interruptor. Púlsalo para revelar un cofre en el primer camino. Píllate la Cola de fénix y sigue adelante. Registra todos los rincones del camino: ¡hay una flauta de lamia por ahí! Al final llegarás a otro ascensor. Al iniciar lo que parece un descenso interminable hacia las profundidades del árbol, te atacan unos monstruos. Ve luchando hasta llegar abajo del todo. Qué humedad hay aquí; está todo empapado. Vete adonde están Eiko y Vivi. Aquí abajo puedes hallar dos cofres: uno junto a las escaleras y uno en el lado opuesto. Uno de los tesoros es la brigantina. ¡Por fin Yitán podrá aprender subir Habilidad! Equipa a todos los que puedas con la habilidad Ni Frío Ni Calor: se avecina algo gordo!



ONODRIM

Nivel de estatus recomendado: 31
Jefe: Onodrim
Vit: 9.999
PH recibidos: 9
Ítems que lleva: Brigantina, capa de mago, bastón de roble.
Ítems recibidos: Tienda de lona, elixir.
Ataques: Remolino de hojas, Muerte Nivel 5, Espadas de fuego, Bomba mostaza, Devastación, Piro +.

Así que éste es el que ha estado produciendo toda la niebla. ¿Intentabas provocar el ocaso de la civilización, ¿eh? ¡Eso ya lo veremos!

Lo primero es lo primero. Lanza Sueño contra él. Esto no siempre funcionará, pero ve probando y se dormirá. Mientras está sobado le puedes mangar a tu antojo. Una vez que tengas todos los ítems, ataca con todas tus fuerzas. Puedes herirlo con Bio, Fenrir, Lamu y el ataque estándar de Yitán. Sólo tienes que sobrevivir un par de asaltos. La Bomba mostaza causa calor en su oponente; con la habilidad Ni frío ni calor lo evitarás. Ninguno de los demás ataques debería ser problemático, a menos que uno de tus personajes esté en nivel 30, en cuyo caso Muerte Nivel 5 te afectará.

Ahora que el monstruo de la bruma ha sido derrotado, la bruma empezará a retirar su manto de los continentes circundantes.





NIVEL 19
PELO ESCARLATA

Algo malo ha pasado en Madain Sari. Vuelve allí y ve al cobertizo de la cocina de Eiko. ¡Oh, no! Han robado la piedra sagrada, y parece que ha sido obra de Lani. ¿A quién más conoces que tenga una gran hacha? Eiko decide ir a rezar a sus abuelos; es su forma de llorar. ¿Qué ha sido ese grito? Vivi entra a toda prisa: Lani ha capturado a Eiko y la retiene en el muro de los espíritus de invocación. Abre los dos cofres y vete allí. Morrison te sanará. Echa un vistazo al interior: Lani sujeta a Eiko por la cinta que ésta tiene en la espalda. El resto de los moguris te da un elixir y otro exploder. Es hora de dar la cara. Al final resulta que no tendrás que hacer gran cosa. Ese tipo al que se vio consultando a la reina aparece de pronto y decide que quiere la joya, así que será con él con quien tendrá que luchar Yitán. No es que sea muy difícil. El hombre de pelo escarlata salta de un lado a otro sin cesar; calcula bien el momento de efectuar tus ataques y no fallarás. Su cantidad de Vit es tremenda. Es probable que tu barra de Trance se llene antes de que tengas ocasión de matarlo, así que usa tu Solución 9 para quitarle en un periquete ¡5.000 de Vit! Como recompensa obtendrás, la joya y 9 PH, aunque Yitán ya debería haber aprendido alguna cosa a estas alturas.

Vuelve al cobertizo. Eiko quiere venirse contigo. Hasta ahora ha sido bastante útil. Fantástico, está decidido.









NIVEL 20 ¡BAHAMUT SE DESPIERTA!

El fin de Kuja se retrasa demasiado. Acércate al árbol lifa. Amarant llevará a Vivi y Eiko a la copa, mientras que Yitán lleva a Daga. ¡Ahí está! Vas a pagar por lo que has hecho. ¿Qué? ¿Desechos de almas? Nunca tuviste derecho a jugar con poderes que no entendías. Algo distrae la atención de Kuja: la reina Brahne está aquí con su flota de naves. Éstas concentran su fuego sobre Kuja. ¿Es que es estúpida? Ahora Kuja no tiene tiempo de 'jugar' contigo, así que suelta a un grupo de neblinoides contra ti. Daga escapa para hallar el ídolo oculto. Ve a hablar con Mocchi antes de seguirla. Hay una misiva de Stilzkin que leer. Equipa a Amarant y graba la partida. Amarant tiene una potencia impresionante: sus ataques infligen más daño que los de Yitán. Baja corriendo por la pendiente hacia Daga. Por el camino te atacarán tres veces. Yitán y Amarant los harán picadillo. Daga usa sus poderes para despertar al ídolo, sólo para descubrir que es Leviatán, la serpiente de mar. ¡El uso de este espíritu sin duda matará a su madre!

Ahora todo se te va de las manos. Brahne invoca al rey de los dragones, Bahamut. ¿Se habrá terminado todo? Bueno, supongo que la reina no contaba con los poderes del magnífico ídolo de Kuja. ¡Adiós, reina malvada!





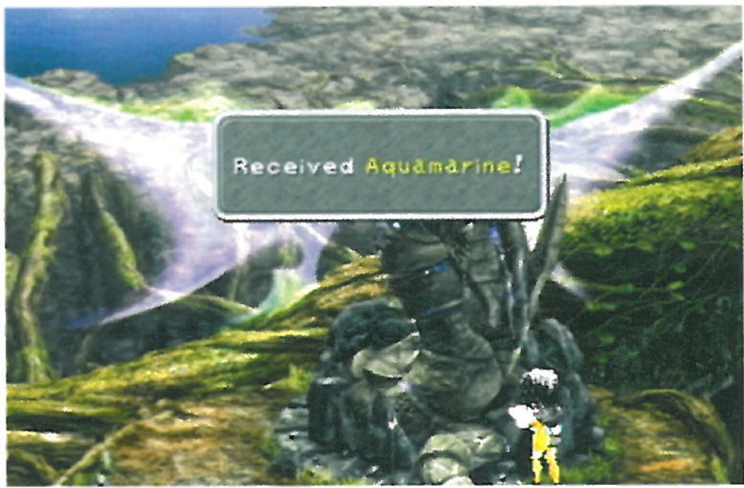




UNA VOZ DEL PASADO

Cuando sales fuera, oyes una canción. Eh, es esa canción que Daga siempre está cantando. Se las ha compuesto para llegar a un recoveco. Ese barco resulta muy familiar. Entonces alguien más se pone a cantar la canción: es Eiko. Como por arte de magia, todo le vuelve en un instante. Éste es el sitio de sus sueños. ¡Aquí es donde nació Daga! Debió de ser el día en que todos murieron, menos Daga, Eiko y unos pocos más.





Y EL MES QUE VIENE...

Suponemos que tras pasaros 20 horas amorrados a la pantalla con esta entrega de la guía, no querréis quedaros atascados en los siguientes dos CDs de juego. Si tenéis algo de sentido común no dejéis pasar el siguiente número de PlanetStation, con el cual llegaréis en volandas hasta el final de la novena maravilla de Square y descubriréis la oscura y tenebrosa trama que se cierne sobre nuestros héroes.

AL HABLA

CENSURA EN LA PLAY

CARLOS ESTEBAN AUSINA (VALENCIA)

Hola Planetarios, en primer lugar felicitaros por hacer la mejor revista de Play del mercado. Soy de Valencia y tengo la PSX desde hace cerca de un año. Tengo una demo en la que sale una escena en la que un lobo se come a un soldado en el primer *Resident Evil*. En mi juego versión PAL no sale. ¿Por qué? ¿Cómo puedo conseguir este juego? ¿Cambia algo más?

Pues es cierto, ya que la versión PAL de *Resident Evil* está más cortada que la toalla de baño de Freddy Krueger. Aparte de saltarse esa escena de la intro, también se quitó de la versión europea la imagen de una cabeza que los zombis dejaron a medio comer. ¿Por qué? Pues por censura pura y dura. Al parecer, los usuarios del Viejo Continente no tenemos la suficiente madurez para aguantar esas escenas, pero nuestras neuronas sí que pueden soportar el nauseabundo festival de Eurovisión año tras año. La única manera de conseguir la versión no censurada es adquirir un ejemplar japonés de importación, algo que no te recomendamos si únicamente quieres disfrutar de esos dos únicos cambios.

Voy a comprar una consola de nueva generación. No sé si comprar la X-Box o la PS2. ¿Qué opináis? ¿Cuál tiene mejor futuro? ¿A cuál le veis mejores desarrolladores?

En estos momentos las perspectivas de la PlayStation 2 son francamente buenas: prácticamente no tiene competencia en el mercado y de aquí a verano saldrán juegos realmente dignos de la consola (*Z.O.E*, *Onimusha*, *Gran Turismo 3*...). Si a ello le añadimos grandes títulos que aparecerán a medio/largo plazo (*Metal Gear Solid 2*, *Devil May Cry*, los *Final Fantasy*...) y que Sony se ha despabilado para conseguir en exclusiva los favores de grupos de programación como Naughty Dog podemos decir que es casi seguro que la PS2 estará largo tiempo en el mercado. La X-Box promete mucho sobre el papel, es cierto, pero hasta que no se vean cosas más tangibles (como juegos acabados o una extensa lista de títulos confirmados al 100%) se nos antoja difícil dilucidar sus posibilidades de triunfo.

¿Es cierto que la PS2 es muy difícil de programar y que ya hay retrasos y anulaciones?

La arquitectura de la PS2 supone un reto para los programadores porque prácticamente no se parece a la de ningún otro sistema de entretenimiento, pero con un poco de experiencia y nuevas herramientas de desarrollo no es un escollo insalvable. Es cierto que algunos juegos (ejem, *GT3*, ejem) han sufrido retrasos notables, pero nadie ha anulado sus proyectos excepto Oddworld Inhabitants (los cuales han montado su propia versión del programa *¿Quiere ser millonario?* con Bill Gates sustituyendo a Carlos Sobera).

¿El *Galerians* PAL está censurado brutalmente como leí en otra revista?

Pues la verdad es que faltan algunas explosiones de cabeza y ciertas secuencias de vídeo bastante escabrosas. Lamentable.

¿Qué saga de juegos veis mejor: *King Of Fighters* o *Street Fighter*? Todos mis colegas y yo opinamos que el *KOF* le da mil vueltas y no entendemos por qué no sacan el genial *KOF* en PAL y nos siguen torturando con la asquerosa e injugable saga de Capcom.

Estás hablando de las dos sagas más grandes en lo que a lucha en 2D respecta. Lo que nos preguntas es como plantearnos si queremos más a nuestro padre o a nuestra madre, o si nos reímos más con Mortadelo o con Filemón. Desde luego es una lástima que el *King Of Fighters* de SNK no tenga representantes dignos en el mercado europeo (aparte de la mediocre edición del 95), pero eso no quita que *Street Fighter* tenga clásicos incontestables en su larga carrera. Pero para que veas que nos mojamos te diremos que los redactores preferimos el *Street Fighter* por motivos sentimentales (es como Torrebruno: marcó nuestra infancia).

También vemos que *MediEvil* es mucho mejor que su secuela, que hace bueno el nombre de segundas partes nunca fueron buenas.

Ahí sí que disentimos totalmente. Es cierto que *MediEvil 2* no aporta nada realmente revolucionario y que carece del efecto sorpresa del original, pero sigue estando a años luz del 90% de aventuras que hay para PlayStation.

¿Cuántos *Metal Slug* hay en Japón para PSX?

Pues hay un par: el primero y el X (no, en el X no salen los protagonistas tal como los trajo Dios al mundo, sino que se tituló así a la versión mejorada de la segunda parte).

He visto una recreativa que se parece al *House of the Dead 2*, que se llama *Carn Evil*. ¿Está para alguna consola u ordenador?

Carn Evil es una recreativa de Midway que, de momento, no cuenta con ninguna versión en formato doméstico.

¿Sacarán beat'em-ups 2D en PS2? Si se publican en Dreamcast también lo deberían hacer en PS2 porque hay mucha gente, yo incluido, que piensa que son mejores que los 3D.

Pues sí que es una lástima que no salgan joyas como *Marvel vs Capcom 2* o *SNK vs Capcom* para PS2. Quizá sea porque, incomprensiblemente, la lucha en 2D cada vez tiene menos demanda por parte del público. Si producir uno de estos títulos fuera una inversión segura, te aseguramos que enseguida tendríamos bastantes donde elegir. De todas maneras, a la PS2 le quedan muchos años por delante (desde luego más que a la Dreamcast) y esperamos que tarde o temprano se enmiende la situación.

JUGANDO ESPERO LOS TÍTULOS DE PS2 QUE YO QUIERO

JAVIER TERRÓN (SEVILLA)

¿Qué hay boludos? Tenéis una suerte y una cara que os la pisáis. Mira que vivir de trabajar jugando a la Play... Pero bueno, el 24 de noviembre me compré la PS2 con el *Kessen* y el *SSX*, dos pedazos de juegos que lo flipas. Pero no he escrito para daros envidia (rabia cochina, que tengo la negra de Sony).

Mmm... Nos parece que aquí el único envidioso eres tú, que lo llevas peor que Caín cuando le regalaron el *Scalextric* a Abel.

¿El *FFX* va a tener escenarios prerenderizados como las anteriores secuelas o va a contar con libertad de cámara?

Pues al parecer va a tener escenarios poligonales y cambios de cámara al más puro estilo *Resident Evil Code: Veronica*.

En *Devil May Cry* dijisteis que los escenarios serían 3D, pero he leído que serán prerenderizados. ¿En qué quedamos? Que de tanto pensar me va a explotar la cabeza.

Nosotros hemos afirmado que son poligonales porque hemos visto imágenes del juego en las que la cámara se mueve con una soltura increíble, cosa que nos hace deducir que los escenarios están generados en tiempo real. O es eso, o le dimos demasiado al morapio cuando las vimos y todo nos daba vueltas...

Y la última: ¿cuándo va a salir *Shadow Of Memories*?

Ya está en la calle, así que corre a por él... después de leer nuestro fantástico análisis de este número, que para algo trabajamos.

Bueno, eso es todo, gracias por leer mi humilde y honorable carta. Me despido diciendo que me pasé de la Nintendo 64 a la PS2 gracias a vuestra revista.

Pues ya le pediremos comisión a Sony por haberle hecho ganar un cliente.

¡MALDITO GALERIANS!

EL POKEMANÍACO (MÁLAGA)

Es la primera vez que escribo y la última como no me publiquéis la carta.

O sea, que además de tener la desfachatez de firmar como 'Pokemaníaco' en una revista de PlayStation, encima nos vienes con exigencias. Desde luego para trabajar aquí hay que tener más paciencia que el maquillador de *Cine de Barrio*...

¿Cuál es el mejor juego de estrategia para Play?

FINAL FANTASY IX Y PLAYSTATION *2* SON LOS GRANDES PROTAGONISTAS DE ESTA EDICIÓN DE *AL HABLA,* AUNQUE TAMPOCO FALTAN REFERENCIAS A TEMAS IGUAL DE INTERESANTES PERO NO TAN OBVIOS (*KING OF FIGHTERS, DRAGON QUEST, GALERIANS, RIVAL SCHOOLS, METAL SLUG...*) ¿NOS LO PARECE A NOSOTROS O NUESTROS LECTORES CADA VEZ CONOCEN MEJOR EL FABULOSO MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS? DEFINITIVAMENTE, TENEMOS LOS LECTORES QUE NOS MERECEMOS.

08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
planet@intercom.es

EL GALLINERO

GATES, EL GRAN HERMANO

EL CONSOLERO DESENMASCARADO

¿Sega y Sony formando un mismo equipo? Si eso fuera cierto sería una catástrofe, ya que si son ciertos los rumores que he oído de que Bill Gates quiere absorber a Sony y que pase a formar parte de su staff, sólo habría una compañía (un monopolio) y subirían los precios de los juegos (caos total) ¡Dios mío, dime que no es cierto!

LOS CHICOS CONSOLEROS NO MOLAN

LA NOVIA DE HWOARANG (SAN FERNANDO)

No entiendo cómo los chicos que conozco no se interesan por juegos como *Final Fantasy* o la historia de los videojuegos, y sólo les gusta el *FIFA* o el *Tony Hawk's*, que serán muy buenos (y no digo que no) pero parece que sólo conocen esa clase de historias, o sea los juegos éstos de competir. Un día quise hablar con uno del *Tekken* y no se sabía ni los nombres de los luchadores, sólo los movimientos.

Así, de buenas a primeras, nosotros nos decantamos por la guerra de *KKND: Krossfire* o por el ambiente lúdico de *Theme Park World*.

¿Existe algún juego en España de estética manga?

Pues no hay mucho donde elegir en el mercado PAL de PlayStation, pero sí que nos podemos sacar algunos de la 'manga' (¡qué chispa tenemos, amigos!). Existe un curioso shoot'em-up basado en el popular anime *Ghost In The Shell*, la oscura aventura a lo *Resident Evil* de *Vampire Hunter*, y un par de beat'em-ups que provienen del mundo del cómic japonés: *Jo Jo's Bizarre Adventure* y los representantes de la saga *Dragon Ball*. Si te guías por criterios meramente estéticos, los dos *Fear Effect* también tienen cierto aspecto manga pese a ser juegos americanos.

Jugué al *Alone In The Dark* en PC. ¿Me recomendaríais el *Alone In The Dark 4*?

Teniendo en las manos tan sólo una beta al 70%, te lo recomendamos pero con ciertas reservas. El juego es impecable a nivel técnico y de ambientación, pero como no baje la dificultad en la versión definitiva...

¿Por qué en la sección *Cuenta Atrás* de la Planet 15 le ponéis a *Galerians* '¡Esto Promete!' y luego dijisteis "Poderes mentales es lo que hay que tener para no dormirse con él". Yo me compré el juego nada más salir, ya que me gustó lo que pusisteis primero y... ¡¡*Galerians* es una pa mi**da!!**

Estamos de acuerdo contigo en gran parte: *Galerians* es muy efectista pero la chapucera realización técnica es digna de una reparación de la estación orbital MIR. Si dijimos en la previa que el juego prometía era porque su planteamiento era muy interesante. Más tarde, cuando pudimos 'deleitarnos' con la versión final comprobamos que era un juego, como mucho, pasable. Debes tener en cuenta que cuando ponemos un juego en *Cuenta Atrás* aún no hemos podido analizarlo debidamente; es por ello que sólo puntuamos en la sección *En Órbita*. Moraleja: no te compres un juego sin haberte leído antes el análisis final de Planet. Moraleja 2: las imprudencias se pagan cada vez más, sobre todo si no pillas una oferta de la serie Platinum.

Ésa es la única vez que me habéis fallado. La mayoría de las veces me he fijado en la sección *En Órbita* y he acertado. Por lo demás, hacéis una gran revista y ponéis tías buenas a mogollón. ¡Seguid asíiii! (en tono de súplica).

Vaya, nosotros que creíamos que nos comprabais por nuestra prosa cervantina...

¿DE QUÉ VA DRAGON QUEST?

JOSÉ MARI PÉREZ CUESTA (SEVILLA)

Hola, equipo de la Planet, soy José Mari y soy un verdadero fan de vuestra revista, de la saga *Final Fantasy* y en especial del Drakomóvil.

La verdad es que el roñoso Drakomóvil tiene ya tantos fans que queremos que nuestro insigne director lo presente en sociedad en un acto para todos nuestros lectores. Pero él se niega con el pretexto de que su vehículo no sería el mismo tras darle un BAÑO de multitudes...

¿Es *Final Fantasy IX* largo? Ya he visto la presentación y, la verdad, me gustó más la del *VIII*.

Pues es un pelín más corto de lo habitual y te durará entre 40 y 50 horas más o menos. La presentación quizá es menos impactante que en *Final Fantasy VIII*, pero no nos negarás que es preciosa. Además, valorar un inmenso y genial RPG por tan sólo 2 minutillos de un vídeo es tan injusto como juzgar la capacidad a la hora de escribir del redactor Seed por la pinta que tiene (en cuyo caso el veredicto sólo puede ser uno: culpable).

¿Cuántos planetas le daríais a *Rival Schools*? Ya sé que es un juego antiguo, pero con mi equipo de Shoma-Natsu soy invencible en mi colegio y en mi barrio.

En su día le dimos 4 planetas. No chulees tanto, que nosotros en nuestro barrio también hemos demostrado que somos invencibles. Ya nos lo dicen por la calle: "Por ahí van los *invénciles* de Planet".

¿Cuál es vuestra opinión sobre el *Spyro 3*? Yo pienso que es más soso que el programa de Ana Rosa Quintana y la porquería del Drakomóvil juntos.

Ya estamos, siempre metiéndose con el pobre *Spyro* porque es rosita (¿qué *pa*, qué *pa*, qué *paaaacha*?). Ahora en serio, *Spyro 3* es el plataformas 3D de PSX con mejor factura técnica y con una jugabilidad más variada gracias a sus minijuegos y a los 6 personajes que se pueden manejar. ¿Qué necesitas para que no sea 'soso'? ¿Una cinta de Chiquito de la Calzada de regalo?

¿De qué va *Dragon Quest*? ¿Es un buen rol? ¿Llegará aquí algún día?

Es una saga mítica de rol que comenzó su andadura antes incluso que *Final Fantasy*, y que no ha alcanzado en Occidente la fama de los juegos de Square, seguramente porque el apartado gráfico de su última entrega queda muy lejos de la espectacularidad que demanda el público europeo y americano. Sin embargo, muchos puristas roleros valoran las cuidadas líneas argumentales de *Dragon Quest* y sus intrincados puzzles. Vemos realmente difícil que la última entrega de la saga, *Dragon Quest VII*, llegue a editarse en España pese a haber vendido ¡4 millones! de unidades en Japón.

LA CARTA DE LOS KARTS

ALEJANDRO AGUILAR (ESPINARDO, MURCIA)

Hola, vuestra revista es wachi-chachi, es la más suave y la más esponjosa, después del papel del chucho para esos días de dolores intestinales (cagalera), me ayuda de verdad.

¡Buf! Si algún día encontráis en la revista un póster de regalo impreso en papel de lija no os extrañéis: lo habremos hecho en honor de nuestro lector Alejandro.

¿Sacarán el *Syphon Filter 3* para PSX o para PS2? El final me dejó en ascuas, y es una de mis sagas favoritas.

No hay confirmación oficial del proyecto, pero sí fuertes rumores de que 989 Studios está trabajando en una secuela de la serie para PS2.

¿Sacarán un juego de karts con la flor y nata de PSX como Hugo, Superman, Barbie y su jaca, los muñecajos de *Army Men*, Michael Knight con Kit y su archienemigo el malvado Kat?

Desde luego, la idea suena divertida, pero mucho nos tememos que el producto tendría menos futuro comercial que un bronceador patrocinado por Michael Jackson. Por cierto, nos ha llegado al corazón que rindas ese sentido tributo a Michael Knignt y al *Coche Fantástico*. Esa serie es un baluarte de la cultura contemporánea que debe ser preservado del olvido: es totalmente inconcebible que las nuevas generaciones, cuando oyen hablar de Kit y Kat, piensen en crujientes chocolatinas.

INJUSTICIA CON BLADE

HOMER

***Gelow, Planet Fryents*, me llamo Iván pero podéis llamarme Homer (sólo tenéis que cambiar la tele por**



la Play y ya está). Antes de comenzar quiero desearos mucha suerte y que sigáis así, que sois unos *jaxondos*. Cómo habréis visto (excepto Drako, que debe tener un problema de visión, porque mira que no darse cuenta de la mierda que tiene su coche), he mandado un dibujo de *El Puño de la Estrella del Norte*, juego que sale o saldrá para nuestra gris. Necesito alguna información sobre él.

De *Hokuto No Ken* (nombre del juego de *El Puño de La Estrella del Norte* en japonés) hicimos una extensa previa el mes pasado pero te podemos resumir las impresiones que nos causó en pocas palabras: buenos gráficos, buenas peleas, demasiadas secuencias de diálogos soporíferas y muchos cráneos petados. Por cierto, ya está bien de meterse con el dire soltando esas calumnias sobre su necesidad de ir al oftalmólogo. Cambiando de tema, el dibujo está muy bien pero... ¿nos lo podrías volver a enviar en versión Braille?

¿Cómo es que no he visto ningún comentario sobre el *Rival Schools*? ¿Qué tal está?

Mucho quejarse de la vista de nuestro director y ahora resulta que aquí el amigo no vio la crítica que se le hizo al juego en el número 3 de la revista. Este título, sin ser la séptima maravilla a nivel técnico, aportó un toque distintivo con sus luchas por parejas y tenía el estilo clásico de jugabilidad *made in* Capcom. En su día le dimos unos merecidísimos 4 planetas. Lo que no entendemos es por qué no llegó la segunda parte de la saga a nuestros lares, y aún menos por qué la tercera parte (*Project Justice*) sólo aparece en Dreamcast de momento.

Mensaje: Se vende limpiador de coches ideal para Drakomóvil. Stop. Su precio es de sólo 15.000 ptas. Stop. Se puede pagar en 3 plazos de 6.000. Stop. Regalo un peluquín de auténtica seda natural. Stop.

Graciosillo el chico. Stop. Más vale que no envíes la foto porque igual un día te encuentra el Drakomóvil y no hace ningún Stop. Stop.

He ido a varios comercios y el Dual Shock 2 de la PS2 es más caro que el de nuestra gris (o de la mía, porque seguro que vosotros ya tenéis la PS2. Seréis cabr...) ¿A qué se debe? Teniendo la primera Play, ¿cuál me recomendáis?

Aunque por fuera sólo cambia el color, el Dual Shock 2 incorpora alguna sutil novedad como los botones analógicos que se supone justifican su mayor precio (aunque de momento no se nota demasiado, porque los juegos actuales han explotado muy poco estas posibilidades). Si tienes la primera Play ¿para qué demonios vas a pagar más por unas funciones que no aprovechan ningún juego de 32 bits? Eso sería como comprar un tubo de escape para una bicicleta.

He visto en varios comercios la Dreamcast por 20.000 cucas. ¿A qué se debe? ¿Ha salido peor de lo que se esperaba? Si es que donde esté Sony...

Pues como bien has intuido la Dreamcast está haciendo una liquidación de saldos consoleros bastante evidente. Algo lógico puesto que Sega ha puesto una fecha de caducidad a la plataforma, garantizando software para esta consola sólo hasta el 2002, y empezando a programar para otras máquinas como la PS2 (¡yujuuu!) o la Game Boy Advance. La cosa se veía venir a causa de los desastrosos resultados de la Dreamcast en Japón, ya que al parecer nuestros amigos de ojos rasgados prefieren las excelencias de juegos de la talla de *Pokémon Snap* o los simuladores de Pachinko de PlayStation, antes que 'mediocridades' como *Shenmue*. Pero aun así, no deja de ser triste que acabe así una consola de tal potencial y que cuenta, a día de hoy, con los mejores juegos de 128 bits.

He ojeado otras revistas (lo siento, ya me he confesado) y he visto otras puntuaciones del *Blade*. Más o menos se traducirían como 4 planetas de los vuestros, y en una de las críticas ponían que tenían unos gráficos bastante buenos. ¿No os habréis pasado un poco?

Si no te fías de nuestro criterio siempre puedes poner el dinero, comprarte el juego y decidir por ti mismo quién tiene la razón. No es por chulear (ejem), pero si pasas por esa experiencia mucho nos tememos que la competencia habrá perdido un lector para siempre... ¡*Blade* con gráficos buenos! ¿Qué oiremos la próxima vez? ¿Que *Tomb Raider* tiene un planteamiento muy original? ¿Que la Dreamcast tiene más futuro que una pastilla que sea capaz de hacer brotar pelo a nuestro director, a Kojak y a Leonardo Dantés juntos?

Tengo el *Driver 2* y es fantástico, pero tengo un problema: ¿cómo se puede dar un paseo por la ciudad en el CD 2? Cuando lo pongo me pide el primer CD y en éste sólo puedo pasear por Chicago y La Habana.

Normal. No podrás pasearte por esas ciudades hasta que no llegues a ellas en el modo de juego principal, así que si quieres disfrutar te lo tendrás que currar...

Se dónde vivís, dormís y os emborracháis, así que ya me estáis poniendo esta carta, porque si no os voy a dar tal paliza que... Disculpadme, no sé que me pasa. ¡¡Es que como no me pongáis os voy a...!! *Merd* (vaya dominio del gabacho, ¿eh?).

Hemos visto vacas locas con menos mala leche que tú No te las des de listo, cualquiera que vea la revista ya sabe dónde pasamos más horas y nos emborrachamos: en la Redacción.

Sois los mejores *in the guold* y estáis hechos unos *jaxondos*. Bueno, adiós, que la Play me llama. Mmm... PlayStation... un beso. ¡Que nooo! Un saludo, vuestro colega Homer J. Simpsom (con 'm' al final porque si no me acusan de plagio). Os ruego que me pongáis la carta, porque esto de tener que buscar las palabras en el diccionario de inglés es *berri, berri dyficult. Gudbie.*

No comment.

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

¡Hola! Me llamo Adriana y tengo 15 años. Me gustaría cartearme con chicos de entre 14 y 20 años, aunque si son chicas también. Prometo contestar. Me gustan los juegos de rol. ¡Besos! Mi dirección es:
Adriana Panario Anguino
Avda. del Valle 8, 5º 4ª
10600 Plasencia (Cáceres)

Hola, me llamo Fernando y estoy enganchado a los juegos de rol desde Dios sabe cuándo, sobre todo con la saga *Final Fantasy*. Por ello me gustaría cartearme con chicos y chicas de entre 12 y 16 años que tengan más o menos los mismos gustos. Me gustaría contactar con Mariana Uta de Palma de Mallorca.
Fernando Rentero Monzo
C/ Profesor Blanco 22, Puerta 27, Piso 7
46014 Valencia
Blacksoul@hotmail.com

Somos un grupo de amigos que han formado un Club de PlayStation en Córdoba y nos gustaría escribirnos con gente de toda España, pero sobre todo con chichos/as de nuestra ciudad para así podernos conocer, cambiar juegos, trucos y de paso agrandar el Club. Nos gusta todo lo que tenga que ver con ordenadores, informática y videoconsolas. Así que si os interesa podéis mandar vuestras cartas a:
Manuel Rojas Merlo
C/ Luis Ponce de León nº 5
(2º 8ª) 14011 Córdoba

Atención, mis amigos y yo estamos haciendo un club. Se llama Trucazos. Si queréis apuntaros se requiere: nombre y apellidos, dirección, edad, videojuegos que tienes y aficiones (dentro de los videojuegos). ¡Hay hasta carnets!
Marcos Fernández Luis
C/ Arroyal, nº23, 4ºB
34880 Guardo (Palencia)

¡Kupó! Todo aquél que viva para y por los *Final Fantasy* y en general los juegos de Square que me mande e-mails a la dirección jgmpgv@yahoo.es. Aeris no ha muerto.
Nanaki

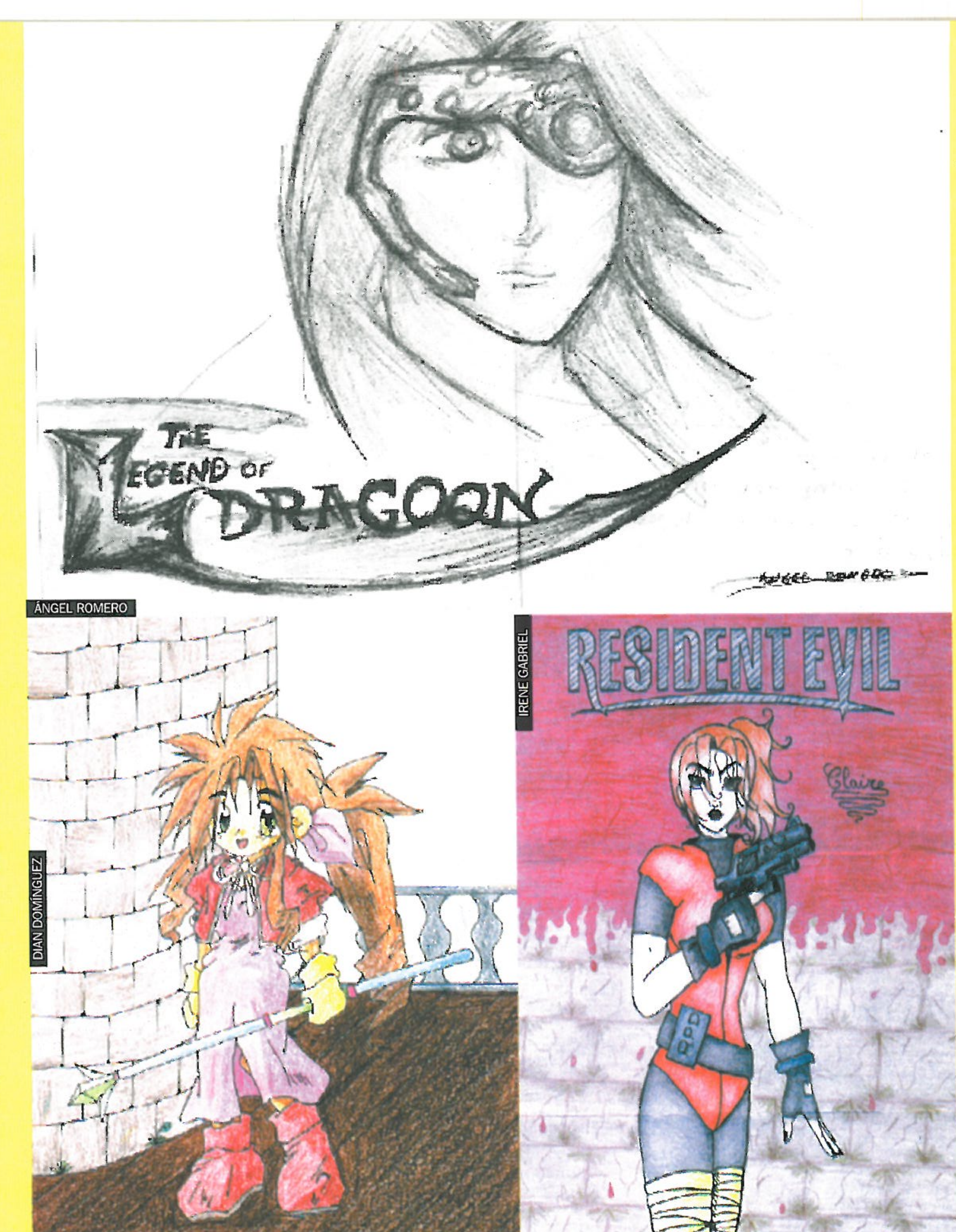
Hola Planetarios, os doy mi dirección de correo electrónico para que me podáis escribir y compartir opiniones:
enriquegarciaperez@ozu.es
Enrique García

CHRONO CROSS, ¿MEJOR QUE FINAL FANTASY?

KLUGO (VÍA E-MAIL)

¡Hola *planet*! Este es el 6º e-mail que os envío. A lo mejor (peor más

bien) porque no llevaban nombre. Está bien, soy KLUGO y tengo unas cuantas preguntas para vosotros: 1ª¿Os queda un puesto libre en la Redacción para alguien de 11 veranos?
Pues no, porque tal como hemos comentado en otras ocasiones si ponemos a un chaval como tú trabajando en la Redacción no nos vamos a pasar 11, sino 20 veranos sin ver la luz del sol en un 'pisito amueblado' de la cárcel Modelo de Barcelona. Sí se han hecho leyes que protegen a los menores del arduo trabajo, por algo será...
¿Cómo hacéis chistes tan malos?
Es un don innato, como la facilidad para el inglés de Jesús Gil.
¿Qué juego preferiríais (la palabrita se las trae) si ambos hubieran llegado a España: *Chrono Cross* o *FF IX*?
Para ser justos en nuestro juicio deberíamos haber dedicado tantas horas a uno como a otro juego, cosa que no ha sido así porque el *Final* sí que ha aparecido en nuestros lares y hemos tenido que analizarlo (gran sacrificio el nuestro) mientras que a *Chrono Cross* sólo pudimos dedicarle —por ahora— una extensa previa del juego japonés. Ahora bien, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que *Chrono Cross* aporta un aire mucho más fresco al género rolero (más que nada porque es una saga menos explotada) tiene unos gráficos que están a la altura de los de *Final Fantasy IX* y una banda sonora que supera a las del mismísimo Nobuo Uematsu. Además, como dato objetivo, te podemos decir que en Estados Unidos *Chrono Cross* ha sido elegido en muchos medios de comunicación como mejor juego del año, por encima de la novena entrega de *Final*. ¿Cuánto vas a tardar en intentar encontrarlo en el mercado de importación?
¿Podéis publicar la palabra clave que viene en la guía oficial de *FFIX* para entrar en los Top Secrets de la página?
Hombre, pues no. Esa guía no la publicamos nosotros y no tenemos especial interés en entrar en litigios con otras empresas.
¿Puedo unirme al club de los desesperados por la PS2? Si me aceptáis enviadme la Play 2 y me borraré inmediatamente del club.
'Desesperados por la PS2'. ¡Ntchs!, si es que os quejáis por todo... A ver si aprendéis de los usuarios que se compraron la Dreamcast estas navidades, que sufren en silencio como la señora del anuncio de Hemoal.

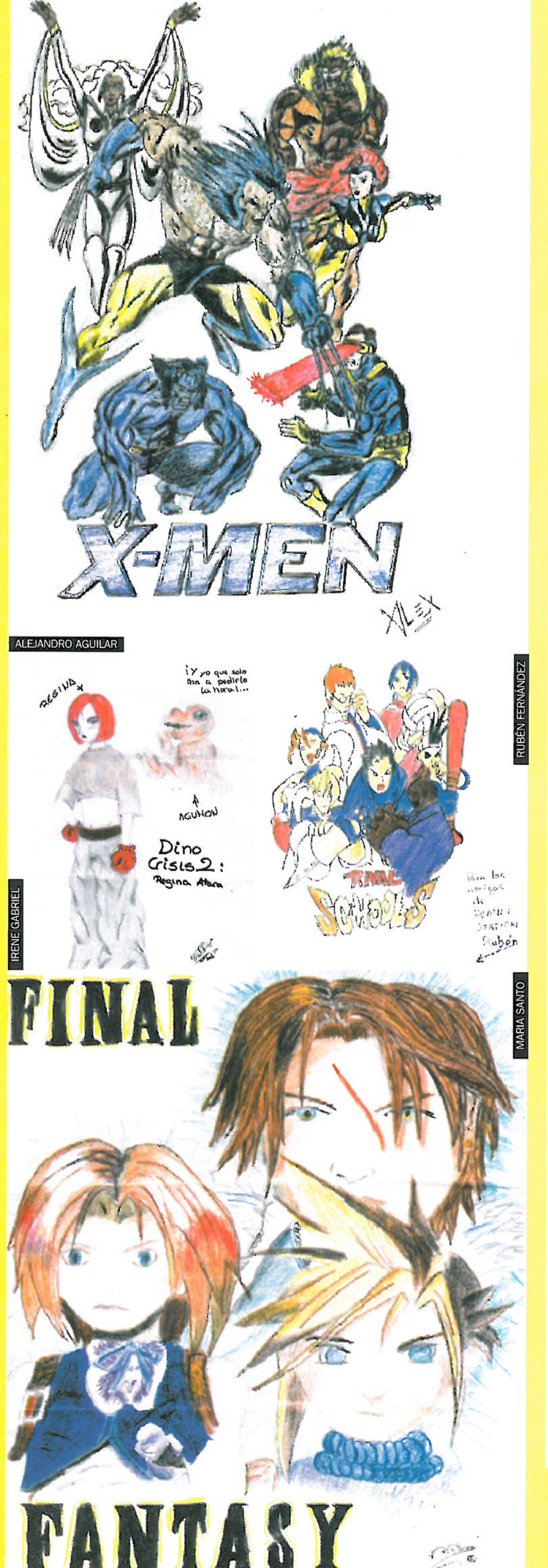


ÁNGEL ROMERO
DIAN DOMÍNGUEZ
IRENE GABRIEL

UN POCO DE TERTULIA

CHEMA RUBIO (VÍA E-MAIL)

¡¡Un saludo a to er mundo menos a uno!! Simplemente os escribo porque me apetecía, además acabo de terminar los exámenes y ya tengo más tiempo libre. La verdad es que dudas no hay muchas, sólo ganas de comentar y hablar un poco sobre los jueguecillos.
Bueno, como nos has pillado en un día en que tenemos más ganas de rajar que la navaja de un melonero podemos darle a la cháchara. Por cierto, ¿qué te ha hecho el '1' para no saludarle? Nosotros le tenemos mucha más manía al número Pi...
***Driver 2* bastante bueno... muy bueno... ¡¡¡la leche!!! Pero me molestó una cosa bastante: Hay una misión (la antepenúltma), que es la de sacar de la carretera al pistolero que atenta contra Paco J*nes (los míos), el colega de Tanner. Pues macho (y te pregunto a ti HolyBear), que esa misión dependa más de un fallo de la CPU, que de nuestras habilidades al volante... ¡Jo*r! no es justo, ¿no crees, tronco?. Me lo he *acabao*, y las otras misiones son más o menos asequibles, pero ésa...**
Pues la verdad es que la misión de la persecución por el barranco es más complicada que poner calefacción en un iglú. Lo que no entendemos es por qué le preguntas al redactor jefe de la casa, Holybear, sobre este juego cuando lo más cerca que ha estado de un simulador de conducción fue cuando le subieron al tiovivo a la edad de cuatro años. De hecho, en más de una ocasión le hemos oído comentar, después de jugar con joyas como *Gran Turismo* o *World Touring Cars* "Los únicos pedales que me interesan son los



que puedo pillar un sábado noche en la discoteca: ¡ésos sí que me hacen cambiar de 'marcha'!". Lamentable.

Muy guapo el *FFIX* (Square me hacho olvidar el po *FFVIII*, y recordar el magnífico *VII*). Por cierto, hay unos bichillos que te piden una gema en bruto. Yo ya se la he dado a 3 ó 4 bichillos (una legionaria, una megardilla y a un polític... digoooo, a un fantasmilla). ¿Qué efecto/ventaja/nada/pérdida de tiempo tiene hacer esto?**

Hombre, por lo menos, te dan bastantes PH.

Pues aparte de ser una manera rápida de conseguir habilidades, si encuentras a los 9 personajillos amistosos que pueblan el juego y les haces caso serás recompensado con sus bendiciones, las cuales te permiten hacerle mucha pupita con ataques físicos a Ozma, el enemigo 'oculto' más fuerte de toda la aventura (búscalo en el jardín flotante de los chocobos).

Esta va *pa'l* Drako (snif!) El otro día me bajé de la red el *Bubble Bobble*, *Cabal*, *Chase HQ*... qué recuerdos, ¿eh viejo? (8 bits, sonido de 1hz, procesadores Z80...)

Sí y, sobre todo, unos tiempos de carga más largos que las memorias de Sara Montiel. Ésa era la verdadera esencia de la época que se ha perdido ahora con los emuladores de PC, porque los usuarios de Spectrum y compañía pasaban más tiempo intentando cargar el juego que jugando realmente. Bueno, te dejamos con los ilustres comentarios de Drako: "¡Viejo yo! ¡Pero si estoy hecho un chaval! ¡Creeek! (crujido de huesos reumáticos) ¡¡Mi honor ha sido mancillado y reto a vuesa merced a un duelo de florete!! Quedamos mañana a las... vaya, me he olvidado otra vez de darle cuerda al reloj". Tras estas sabias palabras sólo nos queda añadir que nos alegramos que haya gente como tú que no olvide los clásicos del videojuego.

Esta *pa* Seed, porque creo que es él... Decidí darme una vuelta por vuestros anteriores números de Planet. Miré el del primer aniversario (nº13) y je, je... página 26. Especial sobre vosotros. Foto 6 (semana 3, objetivo C)... ¿No pensáis que en esa foto hay algo que no funciona bien? ¿Han puesto tarifa reducida en las conversaciones por ratón? ¿El auricular del fono es mecánico u óptico? ¡¡Juo, juo!!

Mucho nos tememos que aquí hay una tremenda confusión. Deducimos que hablas de una foto en la que aparece uno de los seres de esta Redacción hablando por el ratón y manejando el ordenador con el auricular del teléfono. Pues bien, el protagonista de tan ignominiosa escena es el bueno de Holybear, y, para tu información. por aquel entonces Seed aún no trabajaba aquí (según reza su currículum, en aquella época llevaba una vida respetable como catador de vinos y tal era su devoción profesional que en lugar de cobrar por ello realizaba su jornada laboral pagando).

Consejo/opinión: Podríais poner una especie de índice de juegos tratados en anteriores números para ver si hay trucos o guías. Pero haced lo que queráis, troncos.

Lo tendremos en cuenta, pero piensa que ya llevamos 30 números y ese resumen, aparte de ser un trabajo de chinos (con todo nuestro respeto para la nación del kung-fu) ocuparía más páginas de las que serían deseables.

Un saludo chavales de un quinto vuestro, pero con más pelo (por ahora) PD: ¿Ay, qué iluzion, pueo saluar, que meztara viendo to mi pueblooo?

Es preocupante observar cómo nuestros compañeros generacionales muestran también graves signos de deterioro neuronal (realmente nuestras madres no debieron escuchar esas canciones de Georgie Dann durante el embarazo). En fin, que nos alegra recibir cartas tan acordes con el espíritu de la revista como la tuya. Por cierto, muchos dicen que nuestro trabajo es un chollo, pero nos tememos que tú aún has sido más listo porque sigues 'estudiando'. Recuerdos al camarero del bar de la facultad.

HAY UN *FINAL* NUEVO EN LA CIUDAD

FRANCISCO TEJEDOR

¡*Hie* peña! He visto el anuncio del *Final IX* y me ha saltado la lagrimilla. ¡Por fin está aquí!

Sí, por fin tienes un *Final Nueve-cito* (sí, lector, lamentablemente esto intenta ser un juego de palabras 'ingenioso').

¿El *Final IX* contará con alguna

AL HABLA

especie de Gold Saucer? Es que eché de menos una zona de subjuegos en el *FFVIII*.
La verdad es que no, pero cuenta con un mini-juego de Chocobos muy divertido, y muchos otros más sencillos como saltar a la comba, atrapar ranas... Del juego de cartas de momento preferimos no hablar.
¿Es complicada la mecánica del *Tetramaster*?
Vaya, y nosotros que no queríamos hablar del dichoso juego de cartas... No sabemos si es porque al lado de un clarividente japonés, nuestro cerebro no da la talla o porque el único juego de cartas que realmente ha llegado a interesarnos es el strip póker; pero la verdad es que no le pillamos el punto al dichoso Tetramaster, que nos parece más complicado que encontrar el gen de la pelambrera en el ADN de nuestro director.
En lo que a sistema de combate se refiere, ¿va a ser igual que en el *VIII*, en el que todos contaban con las mismas magias e invocaciones y lo único exclusivo que tenía cada uno era el especial, o va ser distinto?
No, ni mucho menos. Uno de los mejores aspectos de esta novena entrega es que cada uno de los personajes tiene unas habilidades distintas de combate, recuperando así uno de los elementos del rol más clásico. De esta manera encontrarás entre tus personajes a magos blancos (Garnet, Eiko), magos negros (Vivi), ladrones (Yitán, Amarant), guerreros (Steiner, Freija)...
¿Cómo van a usarse los límites?
Los límites aquí se han bautizado como 'trances' y dan diferentes posibilidades según el personaje que lo padezca. Se activan cuando la barra de trance de un personaje se llena tras sufrir un buen número de ataques.
Y lo más importante: ¿tiene un argumento tan enrevesado como el del *VII*?
El argumento no es tan liado como el de *FFVII*, pero tiene más elementos de humor y, sobre todo, unos personajes muy carismáticos e interesantes.
¿Engancha?
¡Estamos hablando de un *Final Fantasy*! Las ojeras nocturnas están aseguradas, hombre.
¿Volveremos a ver a los Caballeros de la Mesa Redonda?
No, que nosotros sepamos.
¿Y a Cid?
Por supuesto. En el juego aparece la reencarnación de Cid de rigor, asumiendo el papel de secundario de lujo en la piel de un Gran Duque hechizado con cierta afición por construir barcos voladores.
Me contaron que cuando Square sacara el DVD de la película del *Final* éste incluiría un montón de virguerías, como renderizar las imágenes y modificarlas. ¿Eso sólo se podrá hacer en la Play 2 o también en un vídeo DVD?
Mucho nos tememos que te has liado un poco. Lo que va aparecer es la película de *Final Fantasy* que se estrenará en el cine (esperamos que en las salas españolas también) y que es de suponer que aparecerá algún día en vídeo y DVD. También pensamos que la versión DVD incluirá jugosos extras (*making off*, datos de producción...) que se verán en cualquier reproductor de DVD medianamente competente además de en la PS2.
Para vuestro gusto ¿El *Legend Of Dragoon* vale la pena? ¿Iguala en calidad al *Final IX*?
The Legend Of Dragoon vale la pena para cualquier rolero que se precie de serlo pero, en nuestra opinión, no iguala a ningún capítulo de PlayStation de la saga *Final Fantasy*. Con *TLOD* Sony ha puesto toda la carne en el asador consiguiendo un título que no se amedrenta ante los contrarios, pero los juegos de Square simplemente se salen de la tabla clasificatoria (tenemos que dejar de escuchar el programa de radio de *El Larguero* mientras trabajamos aquí).
¿El juego de lucha de *Ruroni Kenshin* está a la venta en PAL por aquí?
Amigo nuestro, será mejor que te vayas haciendo a la idea de cómo es la vida del sufrido usuario europeo: aquí podrás encontrar los *Army Men* que quieras, pero de *Ruroni Kenshin* de momento no verás ni uno. Las posibilidades de que se publique son más que remotas.

¡GANADOR!

IVAN BEJARANO

PERO, ¿ESTO QUÉ ES?

JUAN FRANCISCO RUIZ (ELCHE)

Había una vez un hombre tan largo, que se comió un yogur y cuando le llegó al estómago ya estaba caducado. Y que no se os olvide mandarme la Tarjeta de Memoria de 2 Mb.

Vamos a ver, amigo Juan, ¿a qué viene esta misiva? Vale que la revista tiene un tono desenfadado, pero de ahí a considerar a *PlanetStation* como la versión escrita de *Humor se escribe con H* va un buen trecho. Evidentemente NO te vamos a enviar nada por un chiste que, por cierto, es más viejo que el reloj de pulsera de Viriato. La verdad es que no entendemos el objetivo de tu carta, a menos que sea un mensaje en clave como los de la *resistance* francesa en la 2ª Guerra Mundial o algo así. Por ello, te contestaremos en clave: "Debajo del río amarillo no hay quien se encienda un pitillo".

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL N28

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES JUEGOS N 30
Ana Llorens Molina ONDA (CASTELLÓN), Ana Alcón Romanillos LEGANÉS (MADRID), José L. Casado Rus RIPOLLET (BARCELONA)

CONCURSO XPLORER 28
Nuria Costa Cocian SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA), Aline Olieras Navarro FIGUERAS (GERONA), Agustín José Calleja Gómez VALENCIA, José Luis Rodero CAVELILLA (LEÓN), Salvador Carrasco García MARBELLA (MÁLAGA)

CONCURSO LOTE PISTOLA FALCON + TARJETA 2MB
Vicente Bermúdez Folgado MANISES (VALENCIA), Joan Carles Álvarez Vicens CORNELLÁ (BARCELONA), Iván Ortiz Hernández COLMENAR DE OREJA (MADRID), José Luis Serrano Herreros BENETÚSSER (VALENCIA), Miguel Lite Agirrezabala BILBAO



ALIEN RESURRECCIÓN

Modo de investigación

En el menú principal pulsa ■, ↑, ↓, ●, ←, R1. Ahora ve a la pantalla de Opciones para encontrar una nueva opción de Investigación. Si lo seleccionas, accederás a una especie de parrilla con 16 cuadrados.

Hace unos números os ofrecíamos este truco, y os exhortábamos a que descubrierais para qué servía. Pues bien, ya hemos dado con la solución. En función del cuadrado que pulsemos, activaremos las siguientes funciones.

Aliens pequeños

Activa el cuadrado marcado con el '1'.

Tamaño reducido de los aliens

Activa el cuadrado marcado con el '2'.

Aliens pequeñísimos

Activa el cuadrado marcado con el '3'.

Aliens reducidos a la mitad

Activa el cuadrado marcado con el '4'.

Aliens transparentes en verde

Activa el cuadrado marcado con el '5'.

Aliens transparentes en rojo

Activa el cuadrado marcado con el '6'.

Aliens invencibles (¡vaya gracia!)

Activa el cuadrado marcado con el '7'.

Aplastacaras diminutos

Activa el cuadrado marcado con el '8'.

Huevos (de alien) más grandes

Activa el cuadrado marcado con el '9'.

Aliens más duros

Activa el cuadrado marcado con el '10'.

Aliens muchísimo más duros

Activa el cuadrado marcado con el '11'.

Aliens más rápidos

Activa el cuadrado marcado con el '12'.

Huevos y aplastacaras rojos

Activa el cuadrado marcado con el '13'.

Aliens más lentos

Activa el cuadrado marcado con el '14'.

Aliens más rápidos y débiles

Activa el cuadrado marcado con el '15'.

Aplastacaras más rápidos y débiles

Activa el cuadrado marcado con el '16'.

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Truke Nukem

Ya no hace falta tener la pistola más grande de todo el universo jugable para poder rescatar a las despampanantes chicas de este juego, gracias a estos trucos.

Invulnerabilidad

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2 para pasarte por el forro de los pistolones todo el daño que te hagan.

Todas las armas

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar R2, X, L1, ■, R1, ●, L2 y activarás esta interesante opción.

Doble daño

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar ■, ■, ■, ●, ●, ●, X.

Invulnerabilidad temporal

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2.

Seleccionar nivel

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar ●, X, ■, ■, X, ●, ■ para acceder a cualquier localización del juego.

Vista en primera persona

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar L2, R1, L1, R2, ●, X, ■.

Invisibilidad

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar ■, X, ●, ■, X, ●, ■ para que seas menos visto que un billete de diez mil.

Blindaje completo

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar L1, L1, R1, R1, X, X, ●, ●.

Ego completo

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar R1, R1, ●, ●, L1, L1, R2.

Enemigos con cabeza pequeña

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar X, L1, X, R1, X, X.



Cabezas grandes

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar X, X, R1, X, L1, X.

Reproducir secuencias falsas

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar L1, L2, R1, R2, ■, ■, ●, ●.

Vídeo final

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar ●, R2, L1, ■, L2, X, R2.

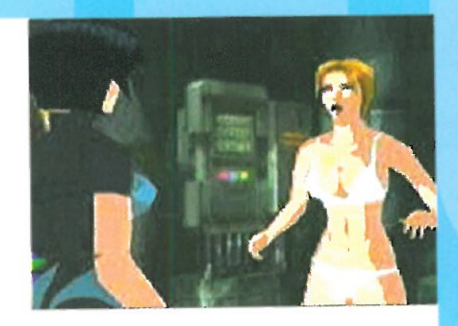
Duke con cabeza pequeña

Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar ■, X, ●, ●, X, ■, ■.

Duke con cabeza grande
Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar ■, ■, ✕, ●, ●, ✕, ■ para tener un cerebro pequeño metido en un gran cabezón (en el que, sin duda, la neuronas harán eco).
Secuencias locas
Desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar L1, L2, R1, R2, ●, ●, ■, ■.
Todos los trucos
Y, finalmente, si lo quieres absolutamente TODO, prueba con lo siguiente: desde el menú principal, ve a Opciones. Una vez dentro, entra en el menú de trucos. Ahora debes pulsar L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ●, ●, ●, ●, ✕, ✕, ✕, ✕, ■, ■, ■, ■, Select, Select, Select, Select.

EVERGRACE (PS2)
¿Setas alucinógenas?
Hay un pequeño truco para ahorrar más en este juego que con un plan de jubilaciones. Cada vez que te encuentres al tendero dentro del Cristal de Grabación, debes hablar con él dos veces. Si a continuación le das una seta, la siguiente compra que le hagas te costará la mitad.
Área secreta
Durante el juego podrás recoger los Cristales Oscuros al destruir diversos monstruos. Cuando tengas uno de ellos, ve a un Cristal de Grabación y entra en la pantalla de ítems. Utiliza uno de estos Cristales Oscuros, y te transportarás a la Torre Sombría.

FEAR EFFECT 2
Una de trucos
Para poder acceder a estos trucos, en primer lugar has de pasarte el juego una vez. Entonces, carga el bloque de memoria que grabas al final para comenzar una nueva partida. Espera a que la secuencia de vídeo del inicio acabe. Después de que Rain se marche y podamos controlar a Hana, camina hasta que cambie de pantalla (justo al



principio). En la parte izquierda verás un pequeño módulo de control. Para acceder a él (como con todo en el juego) debes pulsar ▲. Es entonces cuando debes introducir uno de los siguientes códigos para obtener el efecto deseado.
Todas las armas
Introduce el número 11692 en el módulo de control.
Munición ilimitada
Introduce el número 61166 en el módulo de control.
Modo cabezón
Introduce el número 10397 en el módulo de control.

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
Seleccionar nivel
Pausa el juego. Ahora, mientras mantienes pulsado ■, pulsa ↑, ↓, ←, →, →, →, ↓, ←.
Pasar de nivel
Pausa el juego. Ahora, mientras mantienes pulsado ■, pulsa →, ←, ↑, ↑, ↑, →, ←, ←. Con esto dejarás de saltar dentro de los niveles para pasar a 'saltar' de un nivel a otro.
Vidas infinitas
Pausa el juego. Ahora, mientras mantienes pulsado ■, pulsa ↓, ↓, ↑, ↓, →, ↓, ↑, ↑.
Todos los personajes
Pausa el juego. Ahora, mientras mantienes pulsado ■, pulsa ←, →, ←, ←, ←, ↑, ←, ←.
Invulnerabilidad temporal
Pausa el juego. Ahora, mientras mantienes pulsado ■, pulsa ←, ←, ↑, ←, ↓, →, →, →.
Transmutar las monedas
Pausa el juego. Ahora, mientras mantienes pulsado ■, pulsa →, ←, →, ←, ↑, ↑, ←, →.

GEKIDO
El mismísimo **Homer** (?) nos inquiere acerca de la posibilidad de jugar en el modo Pelea de Bandas en el juego *Gekido*. Para ello, debes acabarte el modo Urban Fighters ¡tres! veces (que se dice pronto).

KOUDELKA
Nuestro lector **Paco Morán** está bastante fastidiado con las gemelas Valna y Vigna del irregular juego *Koudelka*. La solución es sencilla. No tienes que luchar contra ellas, ya que aunque sus ataques no causan demasiado daño, los tuyos no les hacen prácticamente nada. Para contentarlas sin violencia, debes localizar las muñecas con las que dormían de pequeñas. La muñeca de Valna está situada en el estante de la cocina, pero recuerda que antes debes tener en tu poder la llave roja. Por su parte, la de



Vigna la podrás encontrar en el cementerio. Una vez las tengas en tu poder, entrégaselas a las gemelas para apaciguarlas.

LEGEND OF DRAGOON
Francisco Tejedor quiere saber acerca de la utilidad del polvo de estrellas en el notable RPG *The Legend of Dragoon*. Pues bien, recoger absolutamente todos los polvos que hay desperdigados por el juego y en poder de los enemigos tiene como función principal la de permitir que nos enfrentemos contra el terrible mago Faust (no confundir con la horripilante película de mismo nombre). Para ello, una vez tengamos todos los 49 polvos debemos entregárselos a Martel, quien gracias a ellos formulará un deseo con el cual curará a su hija Lil. En agradecimiento, recibirás la Piedra Disipadora, el único objeto con el cual podremos derrotar a Faust (repetimos: ¡no es la increíblemente espeluznante película de mismo nombre!).



LOONEY TUNES RACING

Circuito de Duck Dodgers
Mientras estás en el menú principal, pulsa ●, ←, ■, ■, R2, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Circuito del Bosque
Mientras estás en el menú principal, pulsa ▲, R2, ←, ▲, L1, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Circuito del Jardín
Mientras estás en el menú principal, pulsa R1, →, ←, L1, ■, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Circuito del Planeta X
Mientras estás en el menú principal, pulsa R1, ■, ●, L2, ▲, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Circuito del Planeta Y
Mientras estás en el menú principal, pulsa →, ←, ▲, L2, L1, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Circuito de Absurdolandia
Mientras estás en el menú principal, pulsa L1, ●, ■, R2, ▲, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Activar a Duck Dodgers
Mientras estás en el menú principal, pulsa L2, ■, ■, ▲, ●, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Activar al Científico Loco
Mientras estás en el menú principal, pulsa ■, ●, L2, R2, ▲, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Activar al Gallo Claudio
Mientras estás en el menú principal, pulsa →, →, L2, ■, ■, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Activar al Genio
Mientras estás en el menú principal, pulsa ■, L1, R1, ▲, ●, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Activar al monstruo Gossamer
Mientras estás en el menú principal, pulsa ▲, ●, R2, R1, ■, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Activar a la Abuelita
Mientras estás en el menú principal, pulsa ●, ▲, ▲, L1, R1, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Activar a Héctor
Mientras estás en el menú principal, pulsa ▲, L2, L1, ▲, ■, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Activar a Pepe L'Amour
Mientras estás en el menú principal, pulsa ←, →, R1, ●, ■, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Activar a Rocky
Mientras estás en el menú principal, pulsa ▲, ←, R2, ●, ●, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Activar a Silvestre
Mientras estás en el menú principal, pulsa ←, ←, L1, ▲, ●, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Activar a Yosemite Sam
Mientras estás en el menú principal, pulsa ←, →, R2, ■, ●, Select. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

NBA HOOPZ (PS ONE, PS2)

Las siguientes combinaciones han de pulsarse en la pantalla en la que se muestran los dos equipos rivales, aquélla que contiene tres símbolos en la parte inferior, y en función del número de veces que pulsemos un botón determinado, obtendremos uno u otro símbolo. Como los más avispados habrán adivinado ya (¡si es que no os merecemos!), a continuación os ofrecemos la lista con las veces que hay que apretar estos botones para obtener determinado número y los efectos que con ello conseguiremos.

Turbo infinito
Pulsa ■ x3, ▲ x1, ● x2 y ↑.

Campo playero
Pulsa ▲ x2, ● x3 y ←.





Campo callejero
Pulsa ■ x3, ▲ x2 y ←.

Camiseta de equipo local
Pulsa ▲ x1, ● x4 y →.

Camiseta de equipo visitante
Pulsa ▲ x2, ● x4 y →.

Pelota de la ABA
Pulsa ■, ▲, ● y →.

Tiros debiluchos
Pulsa ■ x1, ▲ x2, ● x1 y ←.

Mostrar el % de tiros
Pulsa ▲, ● y ↓.

Mostrar puntos calientes
Pulsa ■, ▲ y ↓.

Sin la regla de 'goaltending'
Pulsa ■ x4, ▲ x4, ● x4 y ←.

Sin faltas
Pulsa ■ x2, ▲ x2, ● x2 y →. Para activarlo necesitas el consentimiento del segundo jugador.

Sin puntos calientes
Pulsa ■ x3, ● x1 y ↑. Para activarlo necesitas el consentimiento del segundo jugador.

Jugadores cabezones
Pulsa ■ x3 y →.

Jugadores cabecillas
Pulsa ■ x3, ▲ x3 y ←.

Jugadorcillos
Pulsa ■ x5, ▲ x4, ● x3 y ←.

WARGAMES

Un tal **Cornetto** nos pide a través del e-mail trucos para el añejo juego *Wargames*. Ahí van un par.

Invulnerabilidad	
Introduce como contraseña	×, ■, ×, ●, ■, ■, ■, ●, ×

Contraseñas de las misiones NORAD	
2 República Checa	● × ●-● × ×-● × ●
3 Urales Rusos	× × ●-× × ×-× ● ●
4 Cairo, Egipto	● ■ ×-● ● ▲-● × ■
5 Camboya	▲ × ●-● × ×-■ ▲ ●
6 Alpes Suizos	■ ● ●-■ ● ×-× ● ×
7 Libia	■ × ×-× ● ■-● × ■
8 Islas del Canal	● ● ×-■ ■ ▲-■ ■ ●
9 Grenadines	■ ■ ●-▲ ● ▲-× ▲ ▲

10 Pantano de Lousiana	✕ ▲ ●-■ ● ●-● ✕ ■
11 China, cerca de Beijing	● ■ ▲-✕ ■ ▲-▲ ▲ ■
12 Arabia Saudí	▲ ■ ●-✕ ▲ ●-● ✕ ■
13 Círculo Ártico	■ ■ ▲-■ ▲ ■-▲ ✕ ▲
14 Nueva York	✕ ✕ ●-▲ ✕ ▲-■ ✕ ■
15 Desierto de Omaha	● ■ ●-✕ ■ ✕-▲ ● ✕

Contraseñas de las misiones WOPR

2 Florida	● ✕ ●-● ✕ ●-✕ ✕ ●
3 Irian jaya	■ ▲ ✕-▲ ✕ ●-■ ✕ ▲
4 Nueva Inglaterra	✕ ▲ ●-✕ ✕ ●-● ● ▲
5 Rusia	● ● ■-■ ● ✕-▲ ✕ ✕
6 Bruselas	✕ ● ✕-▲ ▲ ■-● ✕ ▲
7 Sudáfrica	▲ ▲ ✕-✕ ■ ■-✕ ✕ ●
8 Hong Kong	■ ✕ ●-▲ ✕ ✕-■ ● ▲
9 México	■ ● ▲-▲ ✕ ●-✕ ✕ ●
10 Estrecho de Bering	✕ ● ■-▲ ● ✕-■ ✕ ▲
11 Kremlin	■ ● ✕-▲ ■ ▲-■ ● ●
12 Polinesia	✕ ● ▲-✕ v ■-✕ ● ■
13 Congo	✕ ● ■-■ ✕ ✕-● ✕ ●
14 Washington DC	● ▲ ●-● ▲ ■-✕ ▲ ■
15 Tokio	▲ ■ ▲-● ✕ ■-● ●● ■

CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS –COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS– HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS NO FUNCIONEN.

DUKE NUKEM

Salud infinita
800E9D32 4E20
Blindaje infinito
800E9F50 4E20
Aire infinito
800E9F52 2F10
Tener el cuchillo arrojadizo
800EA008 0001
Cuchillos infinitos
800EA00A 03E7
Tener pistola de mano
800EA010 0001
Tener Super pistola de mano
800EA010 0009
Munición infinita para pistola y súper pistola
800EA012 03E7
Tener la escopeta
800EA018 0001
Tener la súper escopeta
800EA018 0009
Munición infinita para escopeta y súper escopeta
800EA01A 03E7
Tener el láser
800EA020 0001
Munición infinita para láser
800EA022 03E7
Tener el lanzatorpedos
800EA028 0001
Munición infinita para lanzatorpedos
800EA02A 03E7
Tener lanzagranadas
800EA030 0001
Munición infinita para lanzagranadas
800EA032 03E7
Tener ametralladora láser
800EA038 0001
Munición infinita para ametralladora láser
800EA03A 03E7
Tener lanzallamas
800EA040 0001
Tener lanzallamas mejorado
800EA040 0009
Munición infinita para lanzallamas
800EA042 03E7
Tener RPG
800EA048 0001
Tener RPG incendiario
800EA048 0009
Munición infinita para RPG/RPG incendiario
800EA04A 03E7
Tener arma de energía
800EA050 0001
Tener súper zapper
800EA050 0009
Munición infinita para arma de energía/súper zapper
800EA052 03E7
Tener mini-ametralladora láser
800EA058 0001
Munición infinita para mini-ametralladora láser
800EA05A 03E7
Tener congelador
800EA060 0001
Munición infinita para congelador
800EA062 03E7
Tener dinamita
800EA068 0001
Dinamita infinita
800EA06A 03E7
Tener rifle de francotirador
800EA078 0001
Tener arma de sigilo
800EA088 0001
Munición infinita para arma de sigilo
800EA08A 03E7
Tener todas las armas
50001708 0000
800EA008 0009
Munición al máximo en todas las armas
50001708 0000
800EA00A 03E7
Tener el jetpack
800EA124 0001
Jetpack infinito
800EA126 7FFF
Tener biomáscara
800EA128 0001
Biomáscara infinita
800EA12A 7FFF
Tener gafas de visión nocturna
800EA12C 0001
Gafas infinitas
800EA12E 7FFF
Tener esteroides
800EA130 0001
Esteroides infinitos
800EA132 7FFF
Tener la biografía de Duke
800EA134 0001
Biografía de Duke infinita
800EA136 7FFF
Tener detonador
800EA138 0001
Detonadores infinitos
800EA13A 7FFF
Empezar en el último nivel
800FE808 000E
Activar todos los trucos
8006FF20 FFFF

FEAR EFFECT 2

Munición infinita para la uzi de Rain
8008bf0a03e7
Munición infinita para la pistola .90 de Rain
8008bf0803e7
Munición infinita para el rifle de asalto de Rain
8008bf0c03e7
Munición infinita para la escopeta de Rain
8008bf0e03e7
Rain nunca recarga la pistola .90
8008be3c0031
8008be3e0031
Rain nunca recarga el rifle de asalto
8008be540063
Rain nunca recarga la escopeta
8008be640063
Rain nunca recarga la uzi
8008be440063

NBA HOOPZ

Pelota de la ABA
8008422c0001
Equipo visitante marcador a 0
8009d4d00000
8009d4d40000
8009d4da0000
8009d4de0000
Equipo visitante marcador a 200
8009d4d00032
8009d4d40032
8009d4da0032
8009d4de0032
Pulsar Select para tener más tiempo
d008e4e2fffe
8009d4a43705
Equipo local marcador a 0
8009d4b40000
8009d4b80000
8009d4bc0000
8009d4c00000
Equipo local marcador a 200
8009d4b40032
8009d4b80032
8009d4bc0032
8009d4c00032
Tiempo de posesión infinito
3009d4a90009
Turbo infinito para equipo visitante
8009d6da0006
8009d7120006
8009d74a0006
Turbo infinito para equipo local
8009d6320006
8009d6a20006
Sin la regla de Goaltending
800841d00001
Sin turbo para equipo visitante
8009d6da0000
8009d7120000
8009d74a0000
8009d6320000
8009d6a20000
8009d66a0000
Empezar en el segundo cuarto
d009d4a00000
8009d4a00001
Empezar en el tercer cuarto
d009d4a00000
8009d4a00002
Empezar en el cuarto cuarto
d009d4a00000
8009d4a00003
Cabecillas
800841d80003
Jugadorcillos
800841dc0001

RÁNKINGS

LOS MEJORES DEL MES

1 FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**

2 ISS PRO EVOLUTION 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**

3 SHADOW OF MEMORIES (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

4 GUNGRIFFON BLAZE (PS2)
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

5 C-12: RESISTENCIA FINAL
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**

RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 DEAD OR ALIVE 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

2 MOTO GP
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CARRERAS**

3 SSX
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**

4 KESSEN
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ESTRATEGIA**

5 SHADOW OF MEMORIES
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 Z.O.E (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

3 GRAN TURISMO 3 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 ALONE IN THE DARK: TNN
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**

5 VANISHING POINT
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

3 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

4 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

5 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

6 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

7 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

8 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

9 PARASITE EVE II
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 24**

10 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!
ENVÍANOS TU RÁNKING A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25

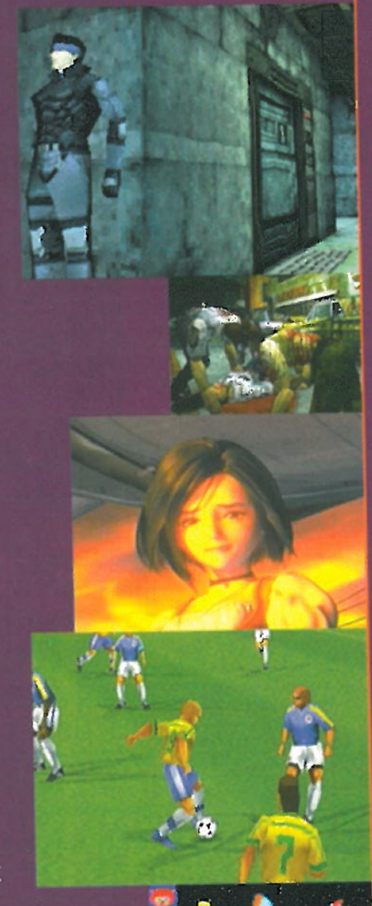
LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PSX

1 FINAL FANTASY IX
2 THE LEGEND OF DRAGOON
3 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
4 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
5 FIFA 2001
6 DRIVER 2
7 MEDAL OF HONOR (PLATINUM)
8 STAR WARS EPISODIO 1: LAF (CLASSIC)
9 TARZAN (PLATINUM)
10 DINO CRISIS 2

PS2

1 MOTO GP
2 SSX
3 NBA LIVE 2001
4 FIFA 2001
5 TEKKEN TAG TOURNAMENT
6 ISS
7 DEAD OR ALIVE 2
8 DRIVING EMOTION TYPE-S
9 DINASTY WARRIORS 2
10 FORMULA 1 CH. SEASON 2000

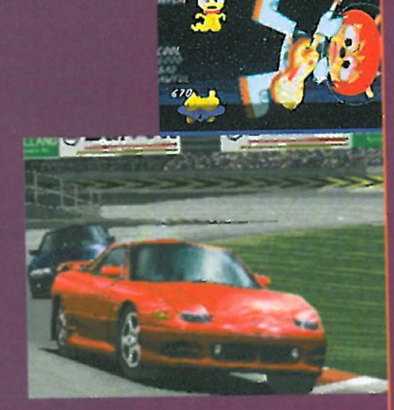


N 64

1 LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
2 MARIO TENNIS
3 PERFECT DARK
4 POKÉMON STADIUM
5 MARIO PARTY 2
6 POKÉMON SNAP
7 SUPER SMASH BROS
8 007: EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
9 F1 WORLD GRAND PRIX
10 MICKEY'S SPEEDWAY

DREAMCAST

1 PHANTASY STAR ON-LINE
2 SHEN MUE
3 VIRTUA TENNIS
4 VANISHING POINT
5 SONIC ADVENTURE
6 METROPOLIS STREET RACER
7 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
8 SPAWN
9 JET SET RADIO
10 GRANDIA 2



Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

5 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

6 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

7 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 DRIVER 2
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

9 RIDGE RACER TYPE 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 7**

10 ISS PRO EVOLUTION 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 30**

11 UM JAMMER LAMMY
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **MUSICAL**
PRECIO **6.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

12 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

13 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

14 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

15 COLIN MCRAE 2.0
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **8.990** ANÁLISIS **PLANET 21**

BOVINO CRISIS: VILLALOBOS REVENGE

Videojuego del Milenio desarrollado por **Marco Antonio Sanz (Valladolid)**
Género **Arcada Gore Alimentation** 1erPremio **Pistola Falcon**

El protagonista es Jacobito, un toro de lidia al que el gremio de carniceros le encarga terminar con el mal de las vacas locas en misión secreta. Para ello debemos recorrer de incógnito las explotaciones ganaderas de la Unión Europea en busca de vacas locas que nos atacarán enchufándonos chorros de leche ácido-priónica con sus ubres y a las que deberemos eliminar a cornada limpia hasta extirparles el espinazo.

Cada vez que nos hieran el indicador de alarma social aumentará y cuando llegue a su máximo nivel significará que hemos sido afectados, por lo que Jacobito será incinerado vivo, terminando así la partida. Pero si logramos llegar al final nos enfrentaremos con el *final boss*: ¡la ministra de Sanidad en carne y hueso! (a ver si superáis este patético chiste, chavales) quien nos perseguirá por la pantalla puchero en mano y cucharón en ristre lanzándonos bombas de caldito priónico-radioactivo que debemos esquivar hasta acercarnos lo suficiente para taparle la boca con un rollo entero de esparadrapo y colocarle un bozal. Si lo conseguimos, asistiremos a una fastuosa secuencia final en la que un desalmado rebaño de vacas sanas obliga a la ministra a comerse 100 toneladas de piensos cárnicos de una sentada. Y si además logramos recoger los 1000 test priónicos desperdigados por todo el mapeado, seremos obsequiados con un epílogo en el que nuestro héroe Jacobito recibe el indulto y no será lidiado.



Opinión Planet Cerdo aftósico, vacas locas, donuts sin agujero... Desde luego, la comida ya no es lo que era. Si no queremos acabar alimentándonos únicamente comiendo nuestras propias uñas mientras vemos en las noticias de TV cómo el ganado, en vez de pastar, se dedica a bailotear sincopadamente como si estuvieran siguiendo una coreografía de Tamara, más vale que confiemos en héroes como el toro Jacobito. Todo ello, claro está, siempre que no se cruce antes en su camino el todopoderoso matado, perdón, matador Jezulín que ha vuelto a los ruedos justamente cuando la retirada del programa *Tómbola* ha dejado sin 'trabajo' a la mitad del famoseo hispánico. Curioso.

PEQUEÑOS GUERREROS

El Peor Truco creado por **José Luis Montesinos**
Premio **Tarjeta 2Mb**

Existe un truco en *Pequeños Guerreros* que consiste en introducir todo X en la pantalla de claves para acceder a los niveles del juego. Con este truco irás a la primera pantalla de juego.

Opinión Planet Poco se puede decir de esta contraseña enviada por José Luis Montesinos con el cual accederemos al inicio de *Pequeños Guerreros* talmente como si pulsáramos el botón Start en el menú principal. Hmmm... al parecer, los programadores tenían un cerebro proporcional al tamaño de los protagonistas del juego, porque sino esto no se explica.

FALSAS APIARENCIAS DEL MILENIO

Crónica Especial escrita por **Daniel González**
Género **Rosa** Premio de Consolación: **Pad Hyper Xtreme**



Cuando me enteré de que un amigo extranjero tenía relación con los protagonistas más importantes de la historia de la Play, decidí contactar con ellos, así pues fui invitado a una mansión de Londres, donde me presenté con Lara Croft, Jill Valentine, Regina, Solid Snake, Squall y su novia Rinoa. Después de cenar, nos pusimos a ver *El Exorcista*, momento en el que Lara fue al baño y yo fui tras ella preguntándole qué es lo que ocurría (yo pensaba que iba a vomitar). Allí me confesó que estaba harta de llevar faja reductora en la cintura, ya que tenía michelines desde los 11 años. Aquello no parecían michelines sino 4 neumáticos de coche... Después Snake tuvo que marcharse debido a que a su mujer le había dado un infarto debido a la tensión a la que le ponía el nuevo juego de Hugo. Cuando la película terminó, Regina confesó que utilizaba pelo postizo, ya que se había quedado calva con tanto tinte rojo y Jill, que no podía quedar mal, declaró que por desgracia llevaba en cada pecho tres pares de calcetines para que le hicieran volumen... ¡qué horror!
En fin, no pude soportar tanta falsedad por parte de ellos, de modo que me fui a mi casita pensando que hay que ver cómo engañan las apariencias. Si estos chicos están llenos de defectos... no sé cómo han podido contratarlos... Tan chulitos como se ponen en sus misiones y resultan que viven acomplejados... ¡no lo entiendooooo!

Opinión Planet Ante la falta general de calidad (aunque no de cantidad) de los aspirantes al *Videojuego del Milenio* de este mes hemos decidido declarar desierto el segundo premio. Pero como sabemos que si nos ahorramos un regalito de aquí a dos días tendremos a nuestros queridos lectores frente a la Redacción equipados con antorchas y latas de gasolina, finalmente hemos optado por bendecir con nuestro dedo a uno de los mortales que nos ha escrito (¿subirnos los humos a nosotros? ¡Noooo!). El afortunado ha sido Daniel González que nos remitió esta curiosa crónica rosa de personajes videojueguiles que acaba con un mensaje moral algo lamentable, pero que también adjunta un currado material gráfico. Mensaje al resto de lectores: a ver si sube el nivel, que vale que damos premios, pero tampoco somos los Reyes Magos (incluso somos más trabajadores que ellos y tenemos más de 1 día laborable al año).

FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora con esta sección enviando Videojuegos del Milenio o Peores Trucos y gana la satisfacción moral de salir en las sagradas páginas de Planet... y algún que otro regalillo (Tarjeta de Memoria, Pistola, Mando...). Escribe a:
C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envía un e-mail a planet@intercom.es

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.





TWISTED METAL WORLD TOUR

DESTRUCCIÓN, AMIGO CONDUCTOR

DESARROLLADOR **SINGLE TRAC**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
AÑO DE ORIGEN **1997**

Hace ya algún tiempo que los americanos se sacaron de la manga el género *combat cars*. Para que un juego se incluya dentro de esta clasificación necesita: cosas con ruedas (no tienen por qué ser coches: cualquier cacharro que se deslice, como excavadoras o tanques, valen), personajes grotescos, ametralladoras, misiles a toneladas y toda la caspa que se pueda reunir en un solo CD. El mayor exponente del género es la saga *Twisted Metal*, y la culminación de ésta la divertida y adictiva secuela que nos ocupa: *World Tour* (nada que ver con las olvidables tercera y cuarta parte, que por suerte ni siquiera llegaron a salir en nuestro país).

Twisted Metal 2 nos permite seleccionar uno de los diez conductores principales, cada uno particularmente definido en función del vehículo que manejen. Encontraremos extrañezas como un bólido de F1, un 4x4, una moto con sidecar, un potente *bulldozer* o un hombre encadenado a dos enormes ruedas llamado Axel. Nuestra misión es bien simple: obsequiar a nuestros enemigos con cualquier elemento que se pueda disparar y haga '¡pum!' para acabar con ellos, como misiles teledirigidos, explosivos por control remoto, napalm o bombas ricochet, amén del ataque especial que tenga nuestro vehículo.

WORLD TOUR NOS PERMITE COMBATIR EN GIGANTESCOS ESCENARIOS PLAGADOS DE DETALLES COMO CAMINOS SECRETOS, TRENES, COCHES O TRANSEÚNTES 100% ATROPELLABLES

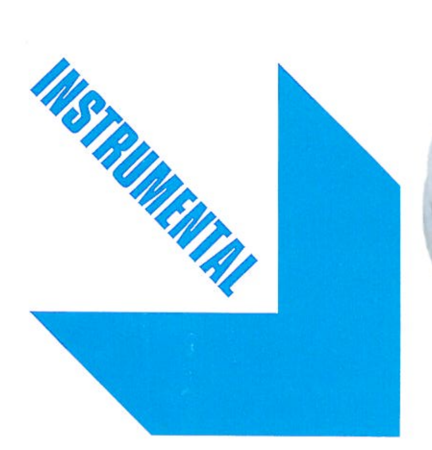


VIAJE CON NOSOTROS

Las batallas entre vehículos estarán ambientadas en distintas localizaciones de todo el mundo como Nueva York (donde tendremos la oportunidad de 'encender' la antorcha de la Estatua de la Libertad con napalm), la Antártida, Hong-Kong, Moscú o París. Precisamente en esta ciudad (la más lograda de todo el juego) podremos realizar educativas acciones culturales, como destruir estatuas ecuestres, visitar el Louvre, o cargarnos a bombazo limpio la mismísima Torre Eiffel. Adorable.



Aunque técnicamente al juego le pesen más los años que a Pamela Anderson las operaciones (los píxeles se miden por decímetros cuadrados, hay clipping para llenar tres *Army Men* y el pop-up campa a sus anchas), *World Tour* nos permite combatir en gigantescos escenarios plagados de detalles como caminos secretos, trenes, coches o transeúntes 100% atropellables. La guinda del pastel la ponen un control muy detallado en función del vehículo que manejemos, durísimos jefes finales, decorados machacables y una historia con guiones personalizados para cada luchador. Con todo ello obtenemos uno de los juegos de acción más completos e interesantes para PS One, que a estas alturas todavía no se ha visto superado por nadie en su género (parece mentira que títulos cuatro años más avanzados a éste como *World Destruction League* sean, siendo generosos, un churro a su lado). Imprescindible, sobre todo para dos jugadores.



FABRICANTE **GAMESTER**
DISTRIBUIDOR **ARDISTEL**
PRECIO **2.995 PESETAS**
PUNTUACIÓN

EVOLUTION

Tras 30 números de sección creíamos que lo habíamos visto todo en el mundo de los periféricos... hasta que Evolution entró por la puerta de la Redacción. Este revolucionario mando permite controlar los juegos a través del movimiento de nuestra muñeca, con lo cual ya no hace falta dejarse el dedo gordo en la cruceta o los típicos champiñones analógicos de otros mandos. Para ello, el usuario tiene que ajustarse en la mano el guante-detector de movimiento que incluye Evolution (no temáis, que ya hemos comprobado que el producto sirve tanto para zurdos como para diestros). El mando se complementa con una especie de stick analógico que en el que se han situado estratégicamente los botones del pad para un fácil acceso, así como una cruceta direccional que se pueda utilizar en el caso de que 'tiremos el guante' (Nota: la dirección no se hace responsable de la calidad de los chistes). Las únicas pegas destacables son que el mando Evolution, incomprensiblemente, no tiene botón R1 (aunque se puede asignar su función a otro botón) y que no todos los juegos son fáciles de manejar con este sistema. Sin embargo, su excelente acabado, la posibilidad de programar con facilidad la función de los botones mediante una pantalla LCD, su sistema de vibración, su ajustado precio, el vídeo explicativo (en inglés) que incluye y la posibilidad que da de jugar a muchos títulos con una sola mano le hacen merecedor de una nota alta.



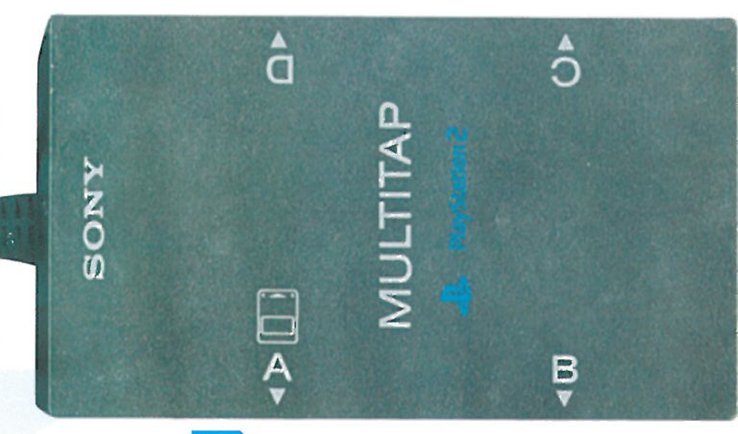
FABRICANTE **BLAZE**
DISTRIBUIDOR **ARDISTEL**
PRECIO **1.995 PESETAS**
PUNTUACIÓN

HYPER EXTREME

Fiabilidad, duración y prestaciones. Éstas son las principales demandas que se le deben pedir a un mando para PlayStation, demandas que el Hyper Extreme de Blaze cumple con creces. Y es que este controlador es, a primera vista, prácticamente idéntico al mando digital de Sony (el que no incluye los champiñones analógicos). En un análisis algo más detallado, descubrimos que los botones frontales son algo más duros y de respuesta más rígida, que el cable es sensiblemente más corto y que los pulsadores superiores (L1, L2, R1 y R2) son algo más pequeños. Pero a pesar de ello, gracias a su buen acabado y materiales, podría pasar casi perfectamente por un pad de Sony... si no fuera por dos detalles sobresalientes. En primer lugar, por la inclusión de las funciones Turbo y Slow que se activan gracias a dos interruptores situados convenientemente en la parte trasera y que sabremos cuándo están activos gracias a dos pequeños pilotos verdes. En segundo lugar, por la extraña particularidad de su carcasa fosforescente que se ilumina en la oscuridad. Todo ello hace del Hyper Extreme un periférico notable... que en principio poca gente podría disfrutar, ya que quedan pocas unidades del mismo en nuestro país. Es por ello que en *PlanetStation* hemos aprovechado la ocasión para ofrecer este fluorescente mando de Blaze como regalo de suscripción a partir de este número, de manera que nadie tenga problemas para adquirirlo (si es que cuando nos sale la vena publicitariaaaa...)

MULTITAP PS2

Uno de los elementos diferenciadores más fáciles de apreciar a primera vista de la PS2 respecto a sus plataformas competidoras de 128 bits, además de su apariencia más cercana a una tostadora *high tech* que a una consola de videojuegos, es la presencia de sólo dos puertos para mandos. Por tanto, si cuatro amigos quieren echarse unas partidas en compañía, no queda otra solución que echar mano del multitap. Cuando Sony anunció la supuesta compatibilidad de todos los periféricos de PSX con su hermana mayor se le 'olvidó' matizar el 'asunto multitap'. Explicación: el multitap viejo sólo nos sirve para jugar a juegos de 32 bits en la Play 2, de manera que si queremos disfrutar de joyas multijugador como *Dead or Alive 2* o *TimeSplitters* en la consola de 128 bits deberemos pedirle un favor a nuestra amiga la billetera y rascarnos el bolsillo... una vez más. El nuevo multitap 2 presenta un aspecto más compacto que el viejo *boomerang* de PSX, es compatible con los mandos y las tarjetas de su antecesora (por lo que puede utilizarse para jugar a los juegos de 32 bits) y desde luego presenta una prestaciones muy buenas salvo en un pequeño incoveniente: su corto y rígido cable de conexión a la consola, que no permite mucha 'libertad de movimientos'. Este pequeño defecto junto a su elevado precio son los dos principales aspectos negativos de un periférico fiable y resistente, pero que con el salto a los 128 bits podría haber sido obviado sin problemas (Dreamcast, Game Cube y X-Box así lo atestiguan).



FABRICANTE **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **7.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

N22 Previews: FIFA 2001, Parasite Eve 2 Análisis: Silent Bomber, Vagrant Story, Galerians, Legend of Legaia, A Sangre Fría Guías: Vagrant Story, Syphon Filter 2, La Jungla de Cristal 2

N23 Previews: Team Buddies, Final Fantasy IX Análisis: Chase the Express, Strider 1&2 Guías: Vagrant Story (2ª parte), Jo Jo's, Marvel vs. Capcom, SF EX 2, Vandal Hearts 2, Galerians

N24 Reportaje: PlayStation 2 y Konami Previews: Legend Of Dragoon, Tenchu II Análisis: Rayman 2, Parasite Eve II, Toca World Touring Cars,Team Buddies Guías: A Sangre Fría, Colin McRae 2.0

N25 Especial Digimon World Previews: Driver 2, Alone in the Dark: TNN, Alien Resurrección Análisis: Tenchu 2, Tony Hawk's, Incredible Crisis!, RC de Go Guías: Tenchu 2, Front Mission 3











N26 Reportaje: Especial El día PS2 Previews: Tomb Raider Chronicles Análisis: Dino Crisis 2, Driver 2, Spyro: El Año del Dragón Guías: Tony Hawk's Pro Skater 2, Dino Crisis 2

N27 Reportaje: Tomb Raider Chronicles (Análisis+1ª Parte Guía), Especial ¿Qué juego comprar? Previews: Vanishing Point, Wipeout Fusion Análisis: Dead or Alive 2 Guías: Parasite Eve II (1ª Parte)

N28 Reportaje: Gran Turismo 3 Previews: C-12, Fear Effect: Retro Helix, Soul Reaver 2 Análisis: Alien Resurrección, Dynasty Warriors 2, SSX Guías: Tomb Raider Chronicles (2ª Parte), Parasite Eve II, ISS

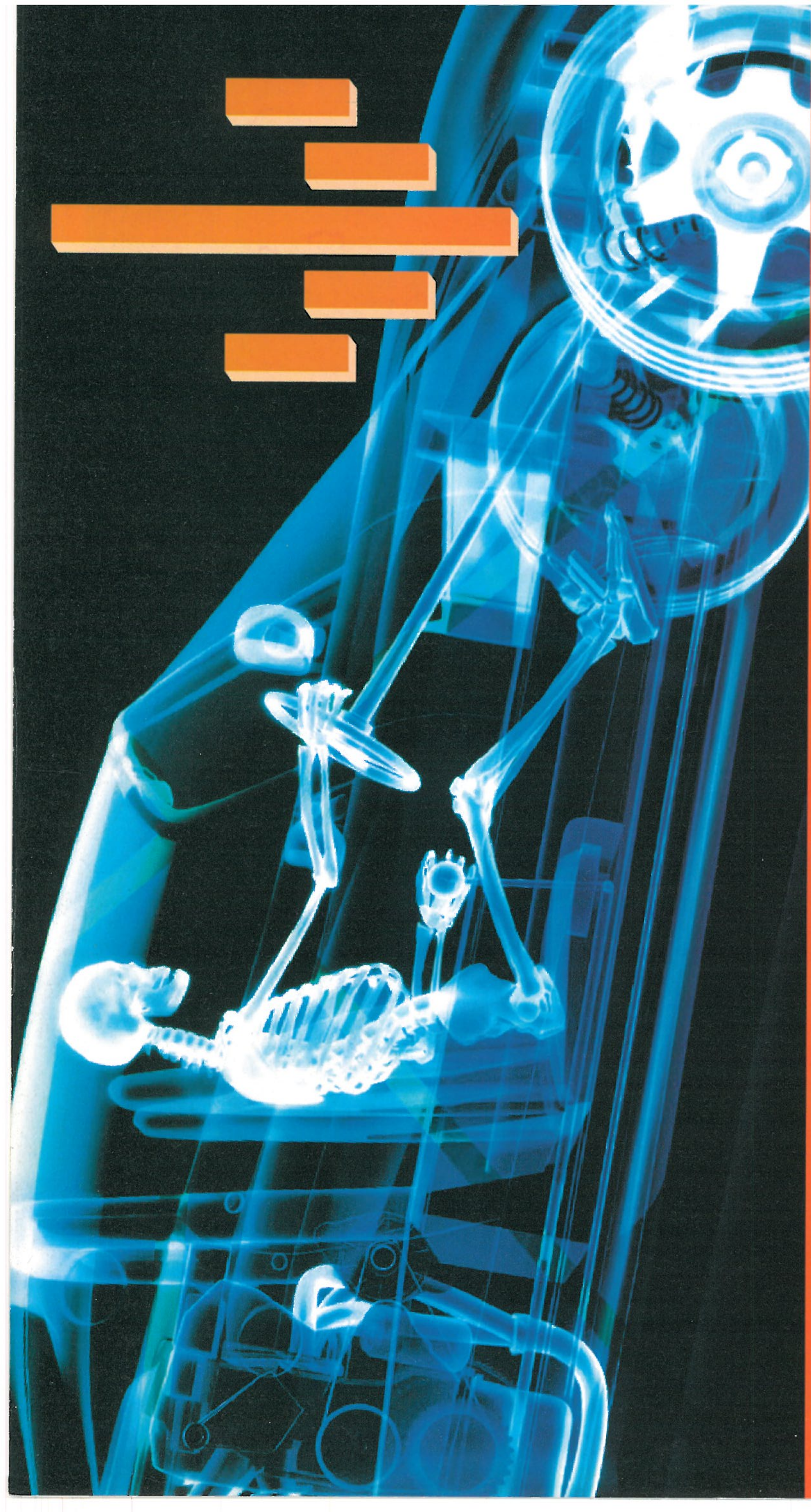
N29 Reportaje: Final Fantasy Previews: ISS Pro Evolution 2, The Bouncer Análisis: The Legend of Dragoon, Moto GP, Kessen Guías: TimeSplitters, Alien: Resurrección Especial DVD: Una consola de Cine

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



RESIDENT EVIL 2 · TOMB RAIDER III · RESIDENT EVIL 3 · GRAN TURISMO 2 · COLIN MCRAE 2.0 · MEDIEVIL 2 · TOMB RAIDER IV

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Vanishing Point **es uno de los últimos grandes títulos que le quedan por disfrutar a nuestra entrañable PS One.** Al igual que Sanchez Dragó consiguió el milagro de hacer pasar a José María Aznar como refinado amante de la poesía, este juego de Acclaim tiene como principal logro el haber eliminado el molesto pop-up de los juegos de conducción. El mes que viene os contaremos nuestra impresiones.

El Team Kojima, Konami y los mechas se han encargado de demostrar que la PS2 ya tiene argumentos suficientes como para hacer honor a sus 128 bits de potencia. Si desde que dejaron de emitir Mazinger Z y perdiste tu último *transformer* tu vida tiene menos sentido que un chiste de esta santa revista, el espectacular *Zone of the Enders* te puede dejar fascinado.

Seguramente, los jubilados del videojuego que estén leyendo estas líneas se acordarán de aquellas prehistóricas y entrañables recreativas en que teníamos que disparar a de marcianitos. Pues bien, Game Arts ha decidido reunir un concepto más viejo que el flequillo de la Reina Madre de Inglaterra con la puntera tecnología de PlayStation 2 en *Silpheed*, un espectacular matamarcianos del que daremos buena cuenta en *PlanetStation* 31.

Si estás más atascado que el intestino del ministro Cañete (comer tanta carne no puede ser bueno) en *Final Fantasy IX*, no te preocupes: tu laxante particular, PlanetStation, te ofrecerá dentro de treinta días exhaustivas soluciones a tus problemas gracias a la completa segunda parte de la guía de este magno RPG.

A LA VENTA A MEDIADOS DE ABRIL

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

ONI

NO JUEGUES CON FUEGO

WWW.ONI-GAME.COM



PlayStation®2



DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70





www.rockstargames.com



www.take2games.co